POR SÓLO 3,99€ JUEGO COMPLETO PARA PC «MEN OF WAR» ¡GRATIS!

Nº 237
NOVIEMBRE 2014

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

REPORTAJE
ASSASSIN'S CREED: UNITY
¡LLEGA LA REVOLUCIÓN DE LOS ASESINOS!

PREVIEW
CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE
SLEDGEHAMMER TRAE EL FUTURO DE LA ACCIÓN

AHÓRRATE 5€ EN CIVILIZATION BEYOND EARTH

JUEGOS DEL MES
- ALIEN: ISOLATION
- CIVILIZATION: BEYOND EARTH
- SHERLOCK HOLMES: CRIMES & PUNISHMENTS
- BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL
- THE VANISHING OF ETHAN CARTER
- GAUNTLET
- BATTLE ACADEMY 2: EASTERN FRONT
- DEFENSE GRID 2
- F1 2014
- FIFA 15

¡ASÍ ES EL MEJOR JUEGO DE «EL SEÑOR DE LOS ANILLOS»!

LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE MORDOR

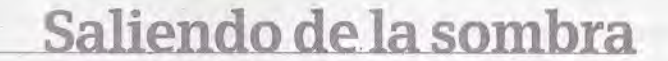
¡EL ESPÍRITU DE TOLKIEN REVIVE EN TU PC!

AÑO XXX Número 237
8 424094 820313 00237
P.V.P. CANARIAS 4,14€



MEN OF WAR ASSAULT SQUAD
¡NUEVA OPORTUNIDAD DE HACERTE CON ÉL!

INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR



Bienvenido a **Micromanía**. Estamos en plena **vorágine prenavideña**. Entre los meses de octubre y noviembre, tradicionalmente, se juntan los lanzamientos de un gran porcentaje de los títulos más importantes del año para las grandes compañías. Algunos de ellos, afortunadamente, además de importantes vienen a aportar un soplo de aire fresco en un panorama, por lo general plagado de sagas y enésimas entregas de las mismas. Lo que no es malo, pero toparse con títulos como el que ocupa nuestra portada de este mes, **«Sombras de Mordor»**, es toda una gozada. No sólo se trata de un juego original y de una calidad excelente, sino que se trata de uno de los mejores juegos basados en el universo de "El Señor de los Anillos". Saliendo de las sombras –de Mordor– Warner y Monolith se han marcado un señor juegazo. Pero no ha sido el único. Creative Assembly y SEGA han hecho lo mismo, saliendo de las sombras del espacio, con **«Alien: Isolation»**, el survival que "Alien" se merecía y el mejor juego ambientado en el universo de la película. Y hay más: **«The Vanishing of Ethan Carter»**, **«Defense Grid 2»**, **«Civilization Beyond Earth»**, etc. Sí, los últimos son nuevas entregas de sagas, pero... ¡qué buenos!

Se empieza a notar la abundancia de juegos y novedades, y es difícil escoger –porque el bolsillo tiene sus límites–, así que publicaciones como Micromanía intentan echarte una mano en la selección. Entre este mes y el que viene, te aconsejo que eches un vistazo a nuestros análisis para tener una referencia.

Y más para el futuro y para el pasado

Por supuesto, no todo este mes se reduce a análisis. Echamos un vistazo también a algunos títulos que vendrán en las próximas semanas y meses, como **«Assassin's Creed Unity»**, **«Company of Heroes 2 Ardennes Assault»** o **«Call of Duty Advanced Warfare»**, y no nos olvidamos de las secciones habituales. Seguimos también centrando parte de nuestra atención en **el mundo retro** y volvemos a mirar atrás con nostalgia, recordando máquinas y juegos que nos hicieron soñar. Porque entre las sombras de nuestra memoria también están los píxeles. Nos vemos el mes que viene. Disfruta de Micromanía.

Francisco Delgado Director de Micromanía

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

SUMARIO

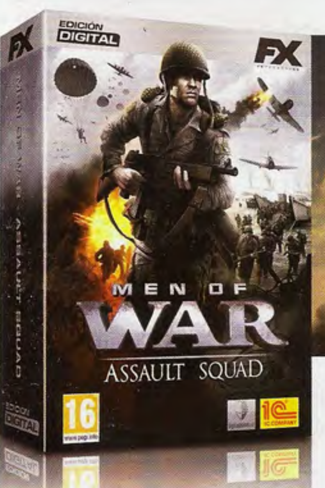






ÍNDICE POR JUEGOS

22 **LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE MORDOR**
Un juego de acción increíble que te devolverá al universo de Tolkien.





96 **MEN OF WAR ASSAULT SQUAD**
Uno de los juegos de estrategia bélica más completos, divertidos y variados de los últimos tiempos para PC, gratis.

UN NUEVO COMIENZO

Tras el lanzamiento de la llamada **"nueva generación"**, las compañías se han puesto de acuerdo en publicitar la mayoría de lanzamientos también como "nuevos". Pero más allá de las estrategias de marketing, en algunos casos las intenciones, diseño, desarrollo y objetivos apuntan en la dirección correcta. Aunque son los resultados finales los que marcan la verdadera diferencia.

BioWare y EA han querido hacer que el de **«Dragon Age: Inquisition»** sea, de verdad, un juego nuevo. O, al menos, **un nuevo comienzo**. Parece que el estudio canadiense lo ha puesto todo para conseguir su objetivo: un entorno visual espectacular, una mirada a las virtudes de «Origins», un nuevo mundo por explorar y personajes inéditos. ¿El resultado? Eso es lo que está por ver...





Windows 10, la gran promesa

Microsoft nos sorprendió a todos. Su convocatoria en San Francisco no fue para presentar Windows 9, como esperábamos, sino Windows 10, que viene cargado de novedades.

El gigante de Redmond todavía consigue sacarse de la manga algún que otro as con el que captar toda nuestra atención. Cambian un "9" por un "10" detrás del título de "Windows" y todos los medios abrimos los ojos como platos. ¡Buena jugada, hay que reconocerlo! Pero pasado el *shock* cabía preguntarse si la maniobra de la presentación de Windows 10 respondía únicamente a criterios publicitarios o si venía acompañada de novedades relevantes. Y sí, en efecto, no hay más que echar un vistazo a las características anunciadas para el nuevo sistema operativo si quieres confirmarlo.

En esencia, Windows 10 parece perfilarse como el sistema que, desde hace tiempo, se venía esperando, tanto en novedades como en correcciones respecto a los anteriores y, además, más en sintonía con las tendencias iniciadas en otros sistemas operativos.

Un Windows para manejarlos a todos

Como principal característica del nuevo sistema está su amplitud "universal". Windows 10 será el único sistema operativo de Microsoft para toda clase de dispositivos ya sean móviles, tabletas, portátiles, ordenadores y hasta su consola Xbox One. Así cobra sentido el lema de la compañía para Windows 10: "Una línea de productos. Una plataforma. Una tienda (digital)". Integrado en el sistema, los desarrolladores podrán programar aplicaciones que serán

DIRECTX 12 EN WINDOWS 10



DirectX 12

Después de la presentación del próximo Sistema Operativo, el equipo de DirectX de Microsoft anunció que las librerías de DirectX 12 llegarán con Windows 10 durante el próximo año. El sistema se lanzará con DirectX 10 integrado y dicen que será algo increíble. Recordaron que sólo DirectX 12, por ahora, soporta todas las funciones de la última revisión del motor gráfico para juegos de próxima generación Unreal Engine 4.



El Menú de Inicio recuperará elementos de Windows 7 para facilitarnos la adaptación, pero habrá "escritorios múltiples" y funciones táctiles.

¡200 HORAS DE CONTENIDO JUGABLE EN «DRAGON AGE: INQUISITION»!

Así de rotundo suena BioWare estimando el tiempo que te puede llevar completar el juego. Sólo la historia principal supondrá alrededor de 40 horas, a lo que hay que sumar un montón más para las quest secundarias.





Terry Myerson, vicepresidente, y Joe Belfiore, responsable del área de móviles, se encargaron de los detalles en la presentación.



compatibles con todos los dispositivos. Sin embargo, Microsoft insiste en que Windows 10 será un entorno que permitira una experiencia adaptada a las posibilidades de cada dispositivo. Tal vez tendremos que dejar de decir "PC" o "tablet" para señalar la compatibilidad de un juego y tendremos que volver a definirla por su sistema. En todo caso, es una buena noticia que las fronteras entre dispositivos se levanten. Más incógnitas despierta la "tienda", ya presente en Windows 8 en una versión menos ambiciosa. Hay que ir asumiendo que la distribución digital dictará la comercialización de software en el futuro –si es que no lo hace ya–, las condiciones de este modo de comercialización y si supone más ventajas o inconvenientes está por definir.

Gesto conciliador en el escritorio

Entre las novedades mejor recibidas, tras las sensaciones que nos transmite Windows 10 inicialmente, está el Escritorio. Microsoft quiere animar a los usuarios de Windows 7 a dar el salto a su próximo sistema, sin que deban temer una incómoda adaptación. En este aspecto, el nuevo Menú Inicio mantiene los programas. La idea es que el sistema sirva tanto a los usuarios avanzados que quieren probar cosas nuevas como a los que quieren un entorno conocido en el que poder operar o a los que buscan la máxima estabilidad. Junto con el regreso del Menú Inicio también llegan los "escritorios múltiples" en una única pantalla de anteriores Windows.



DirectX 12 es el gran reclamo de Windows 10 para los jugadores después de las demos de Unreal Engine 4. Las nuevas GPU ya soportan este API.

Será interesante ver si Microsoft logra atenuar el esperado impacto de SteamOS

Dispuesto a convencer

Microsoft quiere recuperar el terreno perdido con Windows 8 y, en concreto, la integración de DirectX12 será un argumento poderoso para que los jugadores demos el salto. Hay que esperar. El lanzamiento de Windows 10 se estima para mediados de 2015. Veremos si los próximos detalles nos van convenciendo. ¿Cómo lo ves tú?

WINDOWS 9 SERÁ EL PUENTE

Como usuario de PC, te preguntarás ¿y qué sucede con Windows 9? Bueno, parece ser que no es algo que deba intranquilizarnos. El anuncio de Windows 10 es un decidido salto por el que Microsoft apuesta y para ponérnoslo algo más fácil, el inminente lanzamiento de Windows 9 consistirá en una actualización gratuita para cualquier usuario del actual sistema Windows 8. Sólo se comprará Windows 9 como licencia OEM en la adquisición de un equipo nuevo.



¡Un sistema multiplataforma! Microsoft hará de Windows 10 un único sistema compatible con móviles, tablets, Xbox y PC.

Lucha con "Fury" en «World of Tanks»



¿Has ido a ver ya "Corazones de Acero" al cine? El tanque Sherman apodado "Fury", -en que se basa esta peli que protagoniza Brad Pitt- está ya presente y disponible para combatir en «World of Tanks» como paquete premium.

«Project C.A.R.S.» se va a primavera

Ya nos frotábamos las manos... Y vamos a tener que seguir haciéndolo antes de posarlas en el volante. Slighty Mad Studios necesita, por lo visto, más tiempo para perfeccionarlo. Hasta la primavera de 2015, no arrancará.

Nueva recreativa de "Star Wars"



¡Espectacular, inmersiva, con la primera trilogía! Namco Bandai se ha encargado de su desarrollo, sobre la base del Unreal Engine 3. Se llama «Star Wars Battle Pod» y fue presentada en la reciente Comic-Con. Hay vídeos en Youtube.

«Football Manager» será algo personal

SEGA ultima el lanzamiento del nuevo «Football Manager 2015». Llegará el 7 de noviembre y Sports Interactive anuncia una experiencia de juego en la gestión del club más "personal"... El juego te preguntará qué tipo de manager quieres ser.

Navíos por clases en «World of Warships»



Wargaming actualiza el diario de desarrollo de «World of Warships». Se trata de un vídeo que presenta las clases de navío del MMO free-to-play. Lo tienes en **Youtube.be/nJD9DQViLHY**

EL TERMÓMETRO

«EVOLVE» SE PREPARA PARA SU "BIG ALPHA"



2K Games lanza el 31 de Octubre la esperada "Big Alpha" de «Evolve» que estará disponible hasta el 2 de noviembre. Para probarla, regístrate: **www.2kgames.com/evolve/bigalpha/**

BLIZZCON 2014, DEL 7 Y 8 DE NOVIEMBRE

La Blizzcon está aquí y Blizzard ya ha presentado su programa que incluye torneos y novedades, aunque no las sorpresas. Tienes los detalles **eu.battle.net/blizzcon/es/event-info**

EVENTOS PARA FANS EN BARCELONA Y SEVILLA

¡Dos próximas citas que, si te quedan cerca, debes apuntarte! En la Ciudad Condal, **RetroBarcelona** el 22 y 23 de noviembre; y en Sevilla, el Tercer **Mangafest** del 21 al 23 de noviembre.

CIFF BLESZINSKI SE FIJA EN LOS MATAMARCIANOS

El creador de «Gears of War» prepara su F2P «Blue Streak» para 2015 y ha adelantado que su fuente de inspiración son los clásicos plataformas y los matamarcianos de toda la vida.

LA PELI DE «TETRIS», AVENTURA ÉPICA SCI-FI

Sí, quizá ya has oído hablar de ello... ¡Habrá una peli del inmortal «Tetris»! Los productores definen el proyecto como un film épico de ciencia-ficción y llegará a la gran pantalla en 2016.

«RESIDENT EVIL», TRAS "THE FINAL CHAPTER"



Después de la que será última película de «Resident Evil», "The Final Chapter" (2015) habrá finalmente una serie de televisión. Constantin Film planea su emisión para el 2016.



Menos crédito para la financiación colectiva

El *crowdfunding* ha sido un filón para nuevos juegos, pero este modo de financiación comienza a dar signos de agotamiento.

Desde hace unos pocos años, la plataforma Kickstarter ha conseguido poner en marcha muchos proyectos, especialmente en el ámbito de los videojuegos apelando a particulares y futuros consumidores para su financiacion. La fórmula parecía idóna para despertar interés y conseguir fondos a cambio de algunas ventajas... Pero ante el requisito de fe, los proyectos *indie* desconocidos no lo han tenido fácil, y salvo excepciones, ha sido las figuras y estudios reconocidos los que más se han beneficiado de ello... Hasta ahora.

Ya a principios de 2014 comenzó a percibirse un punto de inflexión... Sólo uno de cada tres proyectos conseguía financiación. Pero más recientemente, un estudio de ICO Partners ("Ludicious") revela que la inversión para proyectos en Kickstarter ha descendido a la mitad en un año. ¿Estamos ante un cambio de tenencia? Influirá en ello la aparición de otras plataformas. Si quieres sacar tus propias conclusiones, visita **icopartners.com/blog/**



A Obsidian no le ha costado mucho conseguir donantes para «Project Eternity». ¿Pero qué pasa con los estudios desconocidos?



Chris Roberts ha dado el campañazo: 56$ millones de dólares para «Star Citizen».

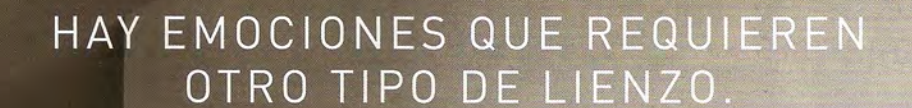
Apelando a la nostalgia o a la fama personal... Campañas como las de Richard Garriott han ido bien en Kickstarter hasta ahora, pero el margen de confianza parece estar sobrepasándose.

ESTAR AHÍ EN EL MOMENTO JUSTO

Uno de los ejemplos de éxito paradigmáticos en el fenómeno del *crowdfunding* es el del visor Rift. Oculus apostó por algo tan olvidado como la realidad virtual pero el acierto ha sido total en materia, momento y forma. La campaña de márketing ha sido brillante partiendo de recursos limitados y, ahora, con el respaldo de Facebook, el tren es imparable. Pero, ¿lograrán los nuevos proyectos que han confiado en atraer donantes siquiera financiarse? Los chinos de ANTVR están en ello.







K-XCT 125i/300i ABS

PURA CONCENTRACIÓN

La excitación de sentir el impulso de un potente motor de inyección electrónica en cada kilómetro. El placer de trazar curva tras curva con la agilidad que proporciona un bastidor más compacto y ligero. La seguridad de poder contar con un módulo ABS de última generación en cada instante de tu viaje. ¿Cómo se explican? No todas las emociones pueden explicarse del mismo modo.







PRUEBA DE
CONDUCCIÓN

LANZAMIENTOS DE NOVIEMBRE

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

En esta entrega desarrollada por Sledgehammer, la serie de Activision nos lleva al futuro. La edición Zero saldrá por 59,95 €.

Fecha de lanzamiento: 4 / 11 / 2014

PES 2015

Konami ha invertido un gran esfuerzo en la renovación de su serie «Pro Evolution Soccer». El resultado podrás disfrutarlo en la edición de 2015 que estará a la venta por 39,95 €.

Fecha de lanzamiento: 13 / 11 / 2014

ASSASSIN'S CREED UNITY

La Revolución Francesa es el escenario del nuevo «Assassin's Creed». Ubisoft lanza una edición Revolution por 59,95 €, la Bastille por 69,95 €, y la Notre Dame por 79,95 €.

Fecha de lanzamiento: 13 / 11 / 2014

WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR

Blizzard lanza la esperada expansión de «World of WarCraft» en dos ediciones. La estándar por 44,95 € y la de coleccionista por 79,95 €.

Fecha de lanzamiento: 13 / 11 / 2014

FAR CRY 4

Los estudios de Ubisoft Montreal nos llevan al Himalaya para la cuarta entrega de «Far Cry 4». El juego nos llega en dos ediciones, la lujosa Kyrat, por 89,95 € y la Limited, por 59,95 €.

Fecha de lanzamiento: 18 / 11 / 2014

DRAGON AGE: INQUISITION

La culminación de la saga de rol «Dragon Age» de BioWare saldrá en formato físico por 59,95 €, pero Electronic Arts también ofrece la Digital Deluxe en Origin por 69,95 €.

Fecha de lanzamiento: 20 / 11 / 2014

ESCAPE DEAD ISLAND

Esta vez son los estudios de Fatshark desarrolladores de esta entrega de la serie de Techland y Deep Silver que adopta los gráficos *cel shading*. Lo comercializa Koch por 39,95 €.

Fecha de lanzamiento: 21 / 11 / 2014

PROJECT C.A.R.S.

Por fin está aquí el esperado juego de carreras de los especialistas de Slighty Mad. Bandai Namco lo distribuirá por 39,95 € en edición estándar y por Limitada por 59,95 €.

Fecha de lanzamiento: 21 / 11 / 2014

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



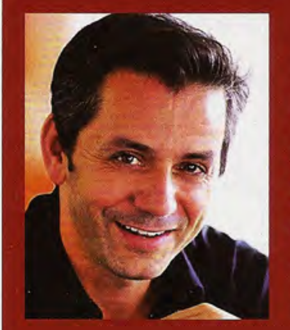
DICE no tiene la capacidad suficiente para trabajar ahora mismo en «Battlefield Bad Company 3». No obstante, esto no significa que la franquicia esté muerta, ni mucho menos. El problema es que no es fácil encontrar a tanta gente con el talento necesario para juegos de tal envergadura.

Patrick Bach, productor ejecutivo de DICE



Nos disgusta que «Tropico 5» no se pueda distribuir en Tailandia. El Gobierno de la Junta Militar lo ha prohibido, y contra eso hay poco que hacer. En su día pudimos distribuir allí «Tropico 3 y 4» pero el clima político del país ha cambiado para un juego que, aunque con humor, simula una dictadura.

Simon Hellwig, director gerente internacional de Kalypso



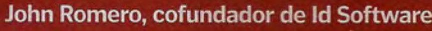
Lo de hacer una versión de «Destiny» para PC es algo que venimos pensando seriamente. Sin embargo, el PC es muy diferente a las consolas, y por ello implica dificultades que tenemos que estudiar. Ahora estamos ocupados con las versiones de consolas. En el futuro, ¿quién sabe?

Eric Hirshberg, director general de Activision



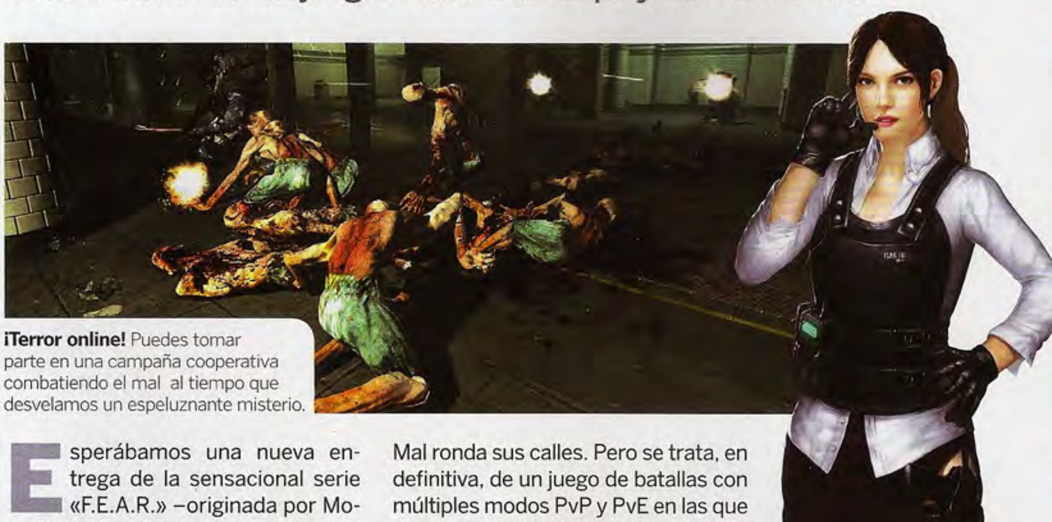
El diseño óptimo para la interacción con un videojuego se rige por la ley del mínimo esfuerzo. Que puedas hacer muchas cosas con simples toques del ratón y el teclado. Sin embargo, esto no se cumple en los dispositivos de realidad virtual y, si no cambia, puede perjudicar a su éxito.

John Romero, cofundador de Id Software



F.E.A.R. Online, se estrena tras su fase de pruebas

Una década después de aterrorizarnos, «F.E.A.R.» regresa transformado en un juego online free-to-play. ¿Te conectarás?



¡Terror online! Puedes tomar parte en una campaña cooperativa combatiendo el mal al tiempo que desvelamos un espeluznante misterio.

Esperábamos una nueva entrega de la sensacional serie «F.E.A.R.» –originada por Monolith en 2005– desde hace mucho tiempo. El año pasado, por fin, Aeria Games tomó las riendas de la franquicia y anunció un nuevo capítulo para el que adoptaba el modelo free-to-play. Finalmente, la última fase de beta abierta se ha completado con éxito y el juego es una realidad.

La locura toma la ciudad

El nuevo «F.E.A.R.» sigue siendo un juego de terror y acción en primera persona que, sitúa la acción poco después de lo acontecido en la anterior entrega, «F.E.A.R. 2». Esto nos lleva al centro de Fairport, una ciudad donde comienzan a desaparecer niños. El Mal ronda sus calles. Pero se trata, en definitiva, de un juego de batallas con múltiples modos PvP y PvE en las que puedes tomar parte como mercenario o como cazador de almas con poderes sobrenaturales. ¿Te sientes tentado?



¡Sé bueno siendo malo! En el modo Soul King podrás convertirte en un fantasma y emular a la terrorífica Alma que, por supuesto, está de vuelta. ¡Genial!

¡Sigue la LVP en Youtube!

Si quieres seguir los emocionantes encuentros e-sports de la LVP, ahora lo tienes muy fácil, con sus nuevos canales de vídeo en Youtube.

Eventos como Gamergy –cuya próxima edición es en diciembre– permiten asistir a las fases finales de la Liga de Videojuegos Profesional. ¡Un espectáculo por todo lo alto! Pero si no tienes posibilidad de acudir a Madrid o si te interesa un seguimiento más directo de la élite de los eSports lo mejor es contemplar las batallas desde los canales de Youtube de la LVP. La LVP contaba con canales para los torneos de «Call of Duty» (LVPes) y «League of Legends» (LVPWard). Ahora acaba de inaugurarse el canal LVP Nexo con los juegos de Blizzard, «Hearthstone» y «StarCraft 2». Para ver todo lo que te ofrecen visita **www.lvp.es**





LOS MÁS ESPERADOS



Ya podemos jugar «Alien Isolation» y «Civ Beyond Earth»... Las vacantes que dejan en nuestra lista de deseados las ocupan de inmediato los esperados «Inquisition» y «GTA V».

PARRILLA



THE EVIL WITHIN
» 17 DE OCTUBRE DE 2014 » ACCIÓN / AVENTURA » TANGO GAMEWORKS / BETHESDA » PC, PS3, PS4, XB 360, XB ONE
Amenaza con aterrorizarnos estupendamente.

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
» 4 DE NOVIEMBRE 2014 » ACCIÓN » SLEEDGEHAMMER / ACTIVISION » PC, XB 360, XB ONE PS3 Y PS4
¡La guerra del futuro no está lejos!

ASSASSIN'S CREED UNITY
» 13/11/2014 » ACCIÓN / AVENTURA » UBISOFT MONTREAL / UBISOFT » PC, PS4, XB ONE
Prepárate para tomar la Bastilla. ¡Es la Revolución!

CALENTANDO

DRAGON AGE: INQUISITION
» 21 DE NOVIEMBRE » ROL » BIOWARE / EA » PC, PS4, XB ONE, PS3, XBOX 360
El nuevo «Dragon Age» nos tiene en ascuas, con un pronóstico inmejorable. ¡Queremos jugarlo ya!

GRAND THEFT AUTO V
» 27 DE ENERO » ACCIÓN / AVENTURA » ROCKSTAR GAMES / TAKE 2 » PC, PS4, XB ONE, PS3, XBOX 360
¿Habrá merecido la pena tan larga espera?

THE WITCHER 3: WILD HUNT
» 24/2/2015 » ROL / ACCIÓN » CD PROJEKT / NAMCO BANDAI » PC, MAC, PS4, XB ONE
El Brujo promete mucho y hasta ahora ha cumplido.

EN BOXES



BATMAN ARKHAM KNIGHT
» 2 DE JUNIO 2015 » ACCIÓN / AVENTURA » ROCKSTEADY STUDIOS / WARNER BROS » PC, PS4, XB ONE
Los primeros vídeos auguran una entrega brutal.

THE DIVISION
» 2015 » ACCIÓN / ROL MMO » MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT » PC, XB ONE, PS4
Su envergadura descomunal obliga a seguirlo.

CYBERPUNK 2077
» POR DETERMINAR » ACCIÓN/ROL » CD PROJEKT » PC, MAC, PS4, XB ONE
Seguimos sin poder ofrecer nuevos detalles por ahora, pero permanecemos atentos.

¡Zoë Castillo ya deja de soñar!

Dreamfall Chapters

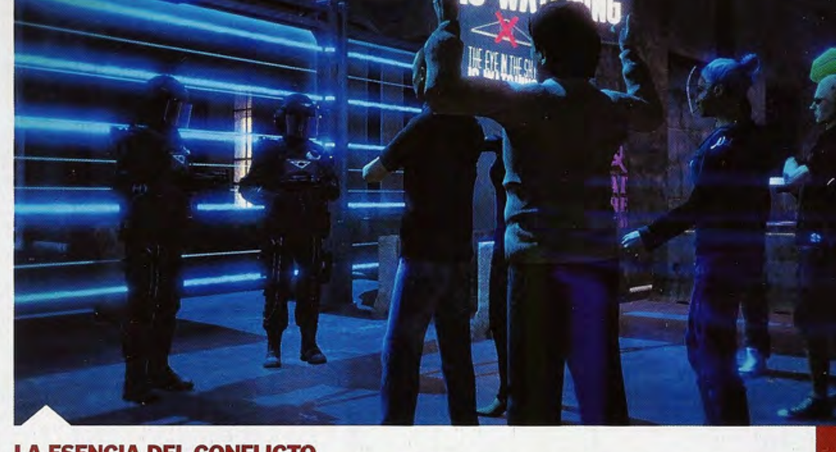
☆ Aventura ☆ RED THREAD GAMES ☆ OCTUBRE 2014



NUEVOS PERSONAJES ENTRAN EN ESCENA. En las distintas entregas de «Dreamfall Chapters» podremos seguir las andanzas –metidos en su piel– de tres protagonistas que vivirán sus aventuras a caballo de los dos mundos paralelos del universo de juego. En el Book One empezaremos a conocerlos y a guiar sus destinos.

¡BIENVENIDO DE NUEVO A LOS MUNDOS PARALELOS!
Red Thread Games trae de nuevo la saga «The Longest Journey» empezando una nueva historia a partir del punto en que concluyó «Dreamfall». Los mundos de Arcadia y Stark volverán a ofrecernos aventuras y desafíos, aunque con nuevos personajes y situaciones.

VUELVE LA SAGA «THE LONGEST JOURNEY», CON EL OBJETIVO DE LLEVAR LA AVENTURA A UN NUEVO NIVEL



LA ESENCIA DEL CONFLICTO.
La historia de «Dreamfall Chapters» tratará de esperanza, fe y cambio, de elecciones y descartes, de vidas cruzadas. Un cuento en que visitaremos lugares fantásticos y otros demasiado reconocibles. Una historia en que la magia y la ciencia se confunden, y donde cada decisión tiene consecuencias, a veces dramáticas. Una historia sobre lo que podemos llegar a ser. Una historia de conflicto y de amistad.



ZOË CONCLUIRÁ EL CICLO.
En el primer libro -Book One- de «Dreamfall Chapters» volveremos a encontrarnos con Zoë Castillo, pero ya no será la única protagonista de la saga. Sin embargo, su presencia en el conjunto seguirá siendo vital para el desarrollo de la historia, que concluirá el ciclo iniciado en «Dreamfall».

UNA HISTORIA ALUCINANTE

La saga «The Longest Journey» se ha hecho con una reputación en el mundo de la aventura totalmente merecida, como **una de las aventuras más maduras y adultas del género.** La continuación de la misma en «Dreamfall Chapters» ya está aquí, para ofrecernos aún más personajes y más historias.



LA REVOLUCIÓN DE LOS ASESINOS ESTÁ AQUÍ

ASSASSIN'S CREED UNITY

Pues sí, los Asesinos también tuvieron que ver con la construcción de la moderna sociedad occidental gracias a la Revolución Francesa. Era lógico...

En una saga ambientada en momentos clave de la Historia, y producida por una compañía de origen galo, era inevitable que acabáramos llegando al punto en que la moderna sociedad occidental dio un vuelco dramático: la Revolución Francesa. Y «Assassin's Creed Unity» toma el momento más crudo de la Revolución, el Reinado del Terror, como el adecuado para ambientar la nueva aventura del conflicto eterno entre Asesinos y Templarios.

Nuevo en la hermandad

Como era de esperar, «Unity» nos pondrá en la piel de un nuevo protagonista –los Asesinos cubren la Historia, pero no son inmortales–: Arno. Arno acaba uniéndose a la hermandad de los asesinos en un largo camino que comienza con la muerte de su padre adoptivo. En un camino de redención y expiación, Arno se considera en parte culpable de la misma, por lo que se embarca en la investigación de los conspiradores, una rama radical de los Templarios, de los que se sospecha que están detrás de los preparativos de la Revolución.

Históricamente la Revolución Francesa no fue un proceso dirigido por una facción política o social concreta, sino que se unieron muchas inquietudes y grupos, que también

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción/Aventura**
- Estudios/Compañía: **Ubisoft**
- Fecha prevista: **13 de Noviembre 2014**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de acción y aventura, nueva entrega de la saga, **ambientada en el París de la Revolución Francesa**.
- Serás **Arno, un nuevo asesino**, combatiendo a los templarios, pero ocasionalmente tendrás contacto con ellos.
- Incluirá **numerosas misiones cooperativas**, en medio de la campaña.
- Podrás **personalizar hasta cinco partes** de tu cuerpo con indumentaria y poderosas armas.
- Usará una **nueva versión del motor gráfico Anvil**.



¡La Revolución Francesa se llena de asesinos! Los días de la revolución llenan París de muerte y cabezas cortadas, no sólo por la guillotina.



Ayuda a tus hermanos, sana a los caídos, combate a los opresores... La parte cooperativa de «Unity» será uno de sus pilares.

acabaron a la gresca entre sí. Un perfecto caldo de cultivo para que el nuevo «Assassin's Creed» nos ofrezca múltiples misiones y posibilidades de acción, y la historia de Arno se ajuste como un guante al momento.

Pero Arno no estará solo en su lucha. Tendrá muchos y muy variados compañeros de viaje. Uno de ellos, Elise, es una vieja conocida. Crecieron juntos y aunque las raíces aristocráticas de Elise acaban relacionándola directamente con los templarios, ambos acabarán unidos, en cierto sentido, en la trama que se desarrolla en el caos de la revolución. La diferencia es que Arno busca redención, y Elise quiere venganza por la muerte de su padre.

Pero si te preguntas si además aparecerán personajes históricos reales en el juego, como es costumbre en la saga, no lo dudes: Robespierre, el Marqués de Sade, Luis XVI, Napoleón o Mirabeau son sólo algunos de los nombres más conocidos que verás en el juego. Y, luego, claro, están los hermanos de Arno...

Juego en compañía

«Unity» es, además, una entrega muy especial de la saga, y no sólo por su ambientación histórica, sino por la clave que su nombre da. El título de «Unity» se debe a que esta entrega de la saga será la primera en que campaña individual y multijugador cooperativo se integran totalmente en la aventura.

A medida que juegues y te desplaces por París y sus distritos, saltarán avisos de misiones cooperativas en todo momento. Si decides embarcarte en ellas, se te unirán de forma inmediata hasta tres compañeros más –depende de la misión– manejados por otros tantos jugadores. Estas misiones no serán sólo una parte

¿CUÁL SERÁ TU EDICIÓN FAVORITA?

Quizá por ser, según Ubisoft, la primera entrega de la saga en la nueva generación de hardware para consolas, la compañía ha tirado la casa por la ventana con las ediciones especiales de «Assassin's Creed: Unity». Hasta tres ediciones diferentes estarán disponibles para los fanáticos de los extras y las figuras coleccionables.

› Edición Bastilla: Incluye un libro de arte, la banda sonora, 2 litografías y las misiones Prisionero Americano y Revolución Química.

› Edición Guillotina: Ofrece lo que la Bastilla, más la figura de Arno con la guillotina, una caja de música, un tarot, un cuadro y un mapa.

› Edición Notre Dame: Tiene lo mismo que la Bastilla, más una figura de Arno sobre una gárgola y una caja especial coleccionista.



Nuevas habilidades. Arno tendrá a su disposición un nuevo arsenal, habilidades y opciones de personalización.

LA HISTORIA DE LOS ASESINOS LLEGA A LA REVOLUCIÓN FRANCESA CON UN NUEVO PROTAGONISTA, ARNO

secundaria de la trama, sino algo troncal. La hermandad de Asesinos estará más presente que nunca, pues, en la jugabilidad de «Assassin's Creed».

Un asesino muy personal

Otro aspecto básico de la jugabilidad de «Unity» será la personalización de las habilidades y arsenal de Arno. Cinco partes distintas del cuerpo –cabeza, brazos, piernas, tronco y cintura– se verán afectados por la indumentaria, armas y gadgets que podrás equipar. Cada componente del equipo que lleves encima te proporcionará diferentes ventajas, desde el radio de tus sentidos de águila, hasta la reducción de daños recibidos, el incremente del daño causado a tus enemigos o la cantidad de objetos que puedas llevar encima.

Habrás hasta un total de 85 armas diferentes que podrás usar en el juego, además de diversas herramientas –medicinas, ganzúas, etc–. Y, en total, habrá hasta 200 combinaciones de indumentarias con que podrás personalizar el aspecto de Arno. Algo también importante de cara al multijugador.

Además, «Unity» usará la nueva generación del motor Anvil, con una calidad gráfica mayor que nunca, un mundo de juego más grande y detallado, y un París, en fin, en que además de cabezas echará a rodar la diversión. Y está a punto de empezar. **A.P.R.**

¡LA REVOLUCIÓN CONTINUARÁ!

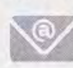
¡Un juego de regalo!: Entre los contenidos extra que «Unity» ofrecerá en Pase de Temporada habrá nada menos que un juego nuevo. «Assassin'c Creed Chronicles China» será un plataformas de jugabilidad 2D, con una nueva protagonista, y ambientada en la Muralla China.

En las catacumbas: El primer DLC del Pase de Temporada será «Reyes Muertos». Arno se irá de Patís a Saint Denis, para investigar las criptas de los reyes franceses allí enterrados. Tendrás nuevas armas, además de más misiones cooperativas, y nuevo equipo que conseguir.

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

¡QUÉ MIEDO!



Ni «The Evil Within» ni «Slender»... ¿sabéis el juego que me aterroriza jugar? ¡«Depth»! Desde pequeño siempre he tenido la misma pesadilla: estoy nadando en el mar, y de repente veo venir a un tiburón desde el fondo, que me devora. Cuando he visto las pantallas de «Depth» en vuestra web... ¡Me ha entrado un escalofrío! ¡No lo juego ni loco! ■ Genaro D.



Es verdad, amigo Genaro, que todos tenemos nuestros miedos. Pero ya sabes lo que dicen los expertos: la mejor forma de superar un miedo, es enfrentarte a él... O a lo mejor te sirve la terapia inversa. «Depth» te deja jugar en multijugador encarnando al tiburón. Si lo pruebas, quizá pierdas el miedo. ¡Ya nos contarás!



UNA GUERRA MUY VIEJA



Aunque los multiplataforma los juego en mi PC, tengo una PS4 para sus juegos exclusivos, así que sigo las noticias de consolas. Me hace mucha gracia el lío que tienen con la resolución. Que si «Assassin's Creed Unity» y «Dragon Age Inquisition» sólo pueden ir a 900p, que si este otro va a 1080p pero sólo a 30 FPS. ¡Pero si en mi PC yo llevo jugando a 1080p a todos los juegos desde hace seis o siete años! ■ Jefren

Es verdad que las consolas de nueva generación tienen problemas para llegar a la resolución 1080p, aunque hay que reconocer que deben hacerlo con los efectos gráficos de vanguardia. Pero todo buen "gamer" sabe que los juegos multiplataforma, donde hay que jugarlos es en PC. ;)

LA CARTA DEL MES

Vuelve el rol del bueno



Quería hablaros de un juego que me marcó: «Baldur's Gate II». Ya es algo antiguo, pero para mí es la referencia en juegos de rol para PC. Han pasado los años y no ha salido nada igual, por eso ahora me he quedado alucinado al ver que vuelven a publicar juegos como «Divinity: Original Sin», que es lo más parecido a «Baldur's Gate II» que he visto, y «Wasteland 2», que es un remake de otro clásico similar. ¡Espero que no se quede aquí! ■ Chema P.

Dale las gracias al crowdfunding y a Steam Greenlight, Chema. Si fuese por las editoras convencionales, nunca habrían visto la luz. Los han pagados los fans o los votos de los fans, y además de ser bien puntuados por la crítica están vendiendo bastante, demostrando que hay un mercado para ellos. Nos alegramos mucho porque... ¡son dos juegazos!

SI YA LO DECÍA YO...



Como fan de las sagas «Wing Commander» y «X-Wing», todos estos años nunca he entendido por qué no salían juegos de pilotar naves comerciales, si antes tenían tanto éxito. Ahora veo que «Star Citizen» y el nuevo «Elite» están batiendo récords de reservas. ¡Es lo que yo decía! ■ Kinev45



Esos mismo nos hemos preguntando también nosotros todos estos años, Kinev45. ¿Quién puede resistirte a pilotar una nave especial, volar entre planetas, combatir contra alienígenas, comerciar, o piratear, y hacerte rico en el espacio? ¡Nadie! Ojalá los juegos que mencionas cumplan con las expectativas.

TEXTURAS ULTRA HD



Me acabo de comprar una tarjeta GTX 970, que tiene 4 GB de VRAM, y ahora me entero que hay un pack de texturas Ultra HD para «Shadow of Mordor» que requiere una tarjeta gráfica... ¡con 6 GB de VRAM! ¡Pero qué es esto! ■ Markus

Pues esto es el mundo del PC, Markus ;) No te comas la cabeza con ello. La calidad y tamaño de las texturas es un pozo sin fondo, los programadores pueden poner el



LA POLÉMICA DEL MES

«Final Fantasy XIII»... ¡capado a 720p!

Soy fan de «Final Fantasy» desde que tenía una PlayStation, así que cuando he visto que «Final Fantasy XIII» salía para PC por sólo 12 euros en Steam, lo he pillado. Luego, después de descargar... ¡50 Gigas! veo que sólo te lo dejan jugar a 720p. ¡Muy mal, Square! Pero lo más alucinante es que a las pocas horas un fan ya había sacado un parche para jugarlo a cualquier resolución. ¡De chiste! ■ Chocoboy



En efecto, parece que «Final Fantasy XIII» es una conversión "en bruto" de la versión de PS3, y sólo se puede jugar a 720p, con los gráficos por defecto. Es posible que Square Enix acabe parcheándolo oficialmente para jugar a cualquier resolución, pero mientras tanto ha salido un Mod para cambiarla, que se puede descargar aquí: **http://blog.metaclassofnil.com/?p=618**

tamaño que quieran, porque no va ligado a la tecnología. «Shadow of Mordor» tiene opción de texturas que se ajustan a todo tipo de hardware, y con tu tarjeta el juego se verá de muerte y correrá de lujo. ¡Garantizado!



JUEGOS DE XBOX ONE... ¿EN PC?



He leído que con Windows 10 Microsoft quiere que todo el software Windows funcione en todas las plataformas. En el PC, en la tablets, en las consolas... ¿Significa eso que los juegos de Xbox One funcionarán en un PC con Windows 10? ¡Sería la bomba! ■ Julián C.

Cuando Microsoft afirmó eso en la presentación de Windows 10, Julián, en realidad se refería a apps y programas universales, es decir, programas sencillos creados con librerías estándar. No dejó claro si también se refería a juegos de Xbox One. Es poco probable, salvo que cambien el propio sistema operativo de la consola. Pero si la Xbox One sigue funcionando mal y necesitan levantar las ventas de los juegos, cualquier cosa es posible.



¿«GTA V» EN PRIMERA PERSONA?



Un amigo me ha dicho que «GTA V» podrá jugarse en primera persona. Yo no me lo acabo de creer. ¿Creéis que es verdad? ■ Dani S.

Pues lo cierto es que Rocktar publicó un septiembre un comunicado "fantasma" que luego eliminó, en donde insinuaba que «GTA V» podría jugarse con una vista en primera persona, tanto dentro del coche como a pie. Es un poco extraño, pero posible, aunque quizá se pierda un poco la esencia de la saga. Rockstar no ha vuelto a decir nada al respecto. Veremos si lo mantienen en la versión final o no.

DISCOS SSD



Veo que ahora todo el mundo se pone a instalar el sistema operativo en un disco sólido de esos SSD, pero yo no veo claro eso de gastarme más pasta, si ya tengo un disco duro estándar. ¿De verdad se nota la diferencia? ■ Fernan



Teniendo en cuenta que puedes comprar un disco SSD de 120 GB por unos 65€, realmente merece la pena, Fernan. Si instalas el sistema operativo y los programas que más uses en un disco SSD notarás un importante incremento del rendimiento de tu PC, especialmente en el arranque del equipo y en la puesta en marcha de los programas. ¡Merece mucho la pena!

FORMIDABLE



Después del hermoso y emotivo «Valiant Hearts» de Ubisoft, que nos muestra los horrores de la Primera Guerra Mundial, nos hemos llevado una sorpresa con el lanzamiento de «This War of Mine», un juego bélico en donde encarnamos a los civiles de un conflicto. ¿Un juego de guerra en donde no disparamos ni un solo tiro? Parece que el mundo de los videojuegos madura, para bien...

LAMENTABLE



Tras siete años de desarrollo... ¡siete años!, Blizzard ha cancelado «Titan», su MMO de ciencia-ficción y acción que debería haber tomado el relevo natural de «World of Warcraft». En palabras de Mike Morhaime, "ya no era divertido hacerlo... No era el juego que queríamos hacer". Cancelar un proyecto de esta envergadura, tras tantos años de desarrollo es, sin duda, una decisión muy valiente.

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿QUIÉN...

tiene en su poder la mayor colección de merchandising de «Silent Hill»? Se trata de una mujer llamada Whitney Chavis, que almacena 360 artículos de coleccionista.

¿QUÉ...

rango es el más común entre los jugadores de «Hearthstone»? El 75% se mueve entre los rangos 15 y 25. Sólo el 0.5% alcanza el rango Legendario.

¿CUÁNTOS...

jugadores conseguirán completar «Dragon Age Inquisition» ahora que se sabe que durará entre 150 y 200 horas, sumando las misiones secundarias?

¿CÓMO...

es posible que los patrocinios de juegos en KickStarter hayan caído más de un 50% en 2014? ¿Nos hemos cansado ya del crowdfunding?

¿POR QUÉ...

ha tardado Disney dos años en lanzar para PC el juego «Epic Mickey 2»? Ha aparecido de repente en Steam. Así, sin avisar.

Protección de Datos: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.



¡Que aprendan Aragorn y Frodo!

La Tierra Media Sombras de Mordor

¿Talion? ¿Quién es ese? ¿Ha cabalgado con Gandalf? ¿Conoce a los hobbits? ¡Ni fata que le hace! El nuevo fichaje de La Tierra Media es un crack desconocido y letal.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Rol
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Monolith/Warner
- **Distribuidor:** Warner ▶ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** *www.shadowofmordor.com* Información escasa y en inglés. Vídeos, compras, red social...

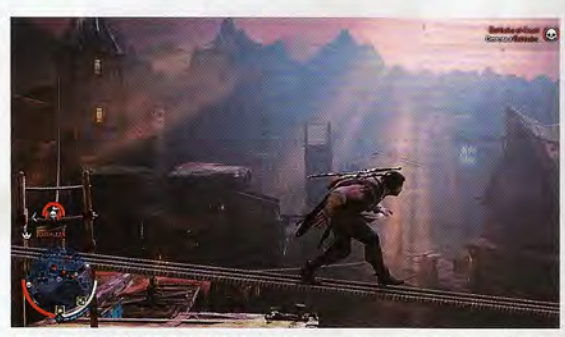
18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes jugables:** Talion (y alter ego espectro)
- **Tipos de arma:** 3 (espada, daga, arco)
- **Mejoras:** Montaraz y Espectro
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690, GeForce GTX 550 Ti
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core i5 750 a 2.67 GHZ Phenom II X4 965 a 3.4 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 25 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 5850
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



Hay que moverse con cuidado. En muchos momentos notarás las similitudes del diseño de acción con la saga «Assassin's Creed».



Y así hacemos hablar a los malos. Los poderes del espectro elfo permiten leer las mentes de los uruk y conseguir información.



Usa tu espíritu, Talion. Alternar el control entre Talion y el espíritu que te posee es necesario para identificar pistas y objetos.



¡Esto... es... Mordor! Bienvenido al reino del señor oscuro, donde cientos de uruk te esperan. Buscas venganza por el asesinato de tu familia y respuestas a tu condición de no muerto. ¡La acción está servida!



¡Madre mía, ¿qué es eso?! En Mordor no sólo hay uruk, también bestias pardas. Pero ojo, no ataques hasta que no tengas la fuerza y habilidad necesarias. Luego, hasta podrás montarlas y usarlas para atacar.

VIAJA HASTA MORDOR EN BUSCA DE VENGANZA POR EL ASESINATO DE TU FAMILIA... Y EL TUYO PROPIO

Seamos sinceros. Las primeras noticias sobre «Sombras de Mordor» nos dejaron bastante fríos. ¿Otro juego de El Señor de los Anillos? ¿A estas alturas? En realidad, el juego de Monolith se ambienta en La Tierra Media y algunos personajes –Sauron, Gollum...– tienen apariciones estelares, pero que el universo de Tolkien sea en el que se ambienta «Sombras de Mordor» no quiere decir que sea un juego de la saga literaria ni cinematográfica. ¡Afortunadamente! ¿Por qué? Porque Monolith no ha tenido las ataduras de la licencia ni de los personajes.

Monolith se ha sacado de la manga un juego de acción, aventura y rol magnífico, jugado en tercera persona, y con un protagonista inédito que posee un alter ego espectral: el espíritu de un elfo que lo poseyó... ¡en el momento de su asesinato! Sí, porque Talion fue asesinado, pero apartado de la muerte por una maldición, la misma que atenaza al espectro del elfo. Ambos están unidos y ambos buscan venganza en Mordor contra sus asesinos, que han de encontrar, eliminar y... ya se verá qué más.

Venganza en Mordor

Talion es un montaraz cuya familia ha sido asesinada por las huestes de Sauron. En busca de la venganza, Talion y su espectral amigo se adentran en Mordor. Allí les esperan peleas, bestias, esclavos que liberar, viejos conocidos, muchos Uruk que matar y capitanes del ejército de Sauron

LA REFERENCIA

Batman Arkham Origins

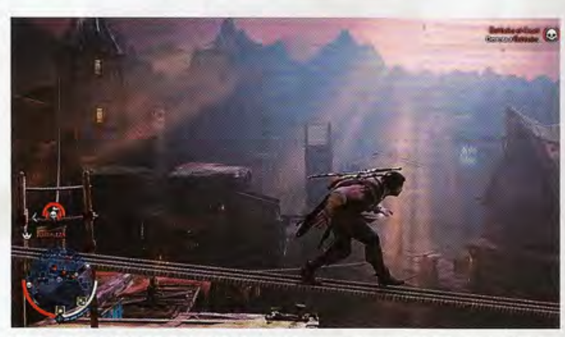
- La estructura del mapa de juego es similr en ambos, divididos en áreas controladas desde torres, pero es más abierto en «Sombras de Mordor».
- En ambos puedes luchas contra enormes grupos de enemigos pero en «Sombras de Mordor» pueden dar la alarma y conseguir refuerzos.



TALION: UN DOS POR UNO



El protagonistas de «Sombras de Mordor» camina entre dos mundos. Asesinado junto a su familia por las huestes de Sauron, ha sido alejado de la muerte por razones que aún no conoce. En el momento de su asesinato, el antiguo espíritu de un elfo le poseyó. Ambos están unidos en su búsqueda, ambos quieren venganza y ambos han de buscar respuestas en Mordor. Son dos personajes en un solo cuerpo y puedes alternar su control. Cada uno tiene poderes y habilidades especiales.



Hay que moverse con cuidado. En muchos momentos notarás las similitudes del diseño de acción con la saga «Assassin's Creed».



Y así hacemos hablar a los malos. Los poderes del espectro elfo permiten leer las mentes de los uruk y conseguir información.



Usa tu espíritu, Talion. Alternar el control entre Talion y el espíritu que te posee es necesario para identificar pistas y objetos.



¡Esto... es... Mordor! Bienvenido al reino del señor oscuro, donde cientos de uruk te esperan. Buscas venganza por el asesinato de tu familia y respuestas a tu condición de no muerto. ¡La acción está servida!



¡Madre mía, ¿qué es eso?! En Mordor no sólo hay uruk, también bestias pardas. Pero ojo, no ataques hasta que no tengas la fuerza y habilidad necesarias. Luego, hasta podrás montarlas y usarlas para atacar.

VIAJA HASTA MORDOR EN BUSCA DE VENGANZA POR EL ASESINATO DE TU FAMILIA... Y EL TUYO PROPIO

Seamos sinceros. Las primeras noticias sobre «Sombras de Mordor» nos dejaron bastante fríos. ¿Otro juego de El Señor de los Anillos? ¿A estas alturas? En realidad, el juego de Monolith se ambienta en La Tierra Media y algunos personajes –Sauron, Gollum...– tienen apariciones estelares, pero que el universo de Tolkien sea en el que se ambienta «Sombras de Mordor» no quiere decir que sea un juego de la saga literaria ni cinematográfica. ¡Afortunadamente! ¿Por qué? Porque Monolith no ha tenido las ataduras de la licencia ni de los personajes.

Monolith se ha sacado de la manga un juego de acción, aventura y rol magnífico, jugado en tercera persona, y con un protagonista inédito que posee un alter ego espectral: el espíritu de un elfo que lo poseyó... ¡en el momento de su asesinato! Sí, porque Talion fue asesinado, pero apartado de la muerte por una maldición, la misma que atenaza al espectro del elfo. Ambos están unidos y ambos buscan venganza en Mordor contra sus asesinos, que han de encontrar, eliminar y... ya se verá qué más.

Venganza en Mordor

Talion es un montaraz cuya familia ha sido asesinada por las huestes de Sauron. En busca de la venganza, Talion y su espectral amigo se adentran en Mordor. Allí les esperan peleas, bestias, esclavos que liberar, viejos conocidos, muchos Uruk que matar y capitanes del ejército de Sauron

LA REFERENCIA

Batman Arkham Origins

- La estructura del mapa de juego es similr en ambos, divididos en áreas controladas desde torres, pero es más abierto en «Sombras de Mordor».
- En ambos puedes luchas contra enormes grupos de enemigos pero en «Sombras de Mordor» pueden dar la alarma y conseguir refuerzos.



TALION: UN DOS POR UNO



El protagonistas de «Sombras de Mordor» camina entre dos mundos. Asesinado junto a su familia por las huestes de Sauron, ha sido alejado de la muerte por razones que aún no conoce. En el momento de su asesinato, el antiguo espíritu de un elfo le poseyó. Ambos están unidos en su búsqueda, ambos quieren venganza y ambos han de buscar respuestas en Mordor. Son dos personajes en un solo cuerpo y puedes alternar su control. Cada uno tiene poderes y habilidades especiales.



Shhh... ya está, no grites. Atacar en sigilo no sólo es recomendable, también necesario en ocasiones. De hecho, da bonus, y hasta hay misiones secundarias basadas en el uso del sigilo.

EL EJÉRCITO DE SAURON

Los orcos y uruk no forman un conjunto de enemigos como los que estás acostumbrado a ver. Son muchos, malos, feos, pelean entre sí por el poder y... tienen recuerdos.

› Capitanes oscuros. Las huestes de Sauron están comandadas por capitanes. Son más duros que los orcos normales y poseen virtudes, debilidades y temores. Si uno muere, otro ocupa su puesto. Un orco normal puede ascender si te mata.

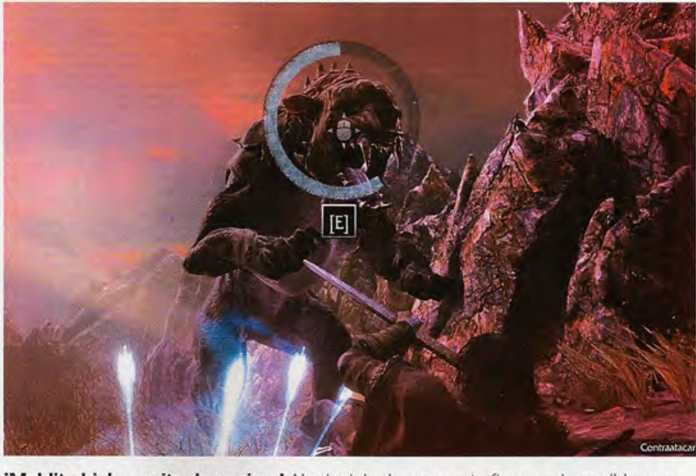




› ¡Te recuerdan! La IA del juego permite a los capitanes huir de la pelea con Talion, también te recuerdan si te han matado en una pelea anterior y, además, crecen en fuerza y habilidades. Sí, se vuelven más duros con cada victoria. ¡Buf!



Una visión fantasmal. Las torres de forja son accesibles en la forma espectral y te permiten realizar viajes rápidos, además de actuar como puntos de inicio en cada área.



¡Maldito bicho, quita de encima! Al principio domar a esta fieras es imposible, pero poco a poco podrás manejarlas y hacerte con ellas. Eso sí, ojo porque son muy rápidas.

que son peligroso elementos a eliminar, y que tienen información básica para cumplir sus objetivos.

Precisamente estos capitanes Uruk son uno de los mayores hallazgos de «Sombras de Mordor». El diseño de acción del juego te recordará a juegos como «Assassin's Creed» y «Batman Arkham Origins». Hay áreas que explorar en un mundo abierto. Torres que controlar para hacer viajes rápidos. Muchos enemigos. Muchos desafíos. Armas y habilidades que mejorar... Pero los capitanes son... ¡geniales! Tienen personalidades e identidades únicas, y recuerdan. Te recuerdan cada vez que te enfrentas a ellos. Cuando te matan y te vuelves a cruzar con ellos saben que te han matado. Y con cada muerte se vuelven más fuertes. Se pelean entre ellos por el poder y los soldados que te matan también ascienden. ¡Parecen estar vivos!

El diseño de «Sombras de Mordor» es brillante, y su inspiración en grandes éxitos combinado con sus virtudes propias ofrecen un título como no has visto antes. Un fuera de serie. El mejor juego de Tolkien hasta la fecha, sin duda. A.P.R.

ALTERNATIVAS

› Assassin's Creed IV

Bor alit qui odi dolum net et volum quaeribus ficia coris asitium quam alitia cum hillant accum conet.

▶ Más inf. MM 226 ▶ Nota: 94

› Dead Rising 3

Un mundo tan oscuro y peligroso como Mordor. Los enemigos no son tan listos, pero sí numerosos.

▶ Más inf. MM 236 ▶ Nota: 90

nuestra opinión

VENGANZA EN MORDOR. Métete en la piel de Talion, un guerrero en busca de venganza, poseído por el espectro de un elfo, y recorre Mordor para conseguirla.

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●●
- › Sonido ●●●●●○
- › Jugabilidad ●●●●●○
- › Dificultad ●●●○○○
- › Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- La enorme cantidad de misiones secundarias y desafíos que te aguardan en Mordor.
- El diseño de Mordor como un lugar vivo y poblado de personajes, que van a sus tareas.
- La dualidad del protagonista y la alternancia entre montaraz y espectro.
- La IA, la personalidad de los capitanes Uruk, las habilidades a desarrollar... ¡es completísimo!
- La libertad de exploración y combate. ¡Genial!

Lo que no nos gusta

- Para ponerlo todo en calidad gráfica máxima necesitas una super tarjeta y un megaequipazo.

Modo individual

¡El mejor juego de La Tierra Media! Que Talion no tenga entidad como personaje en el imaginario de Tolkien, ni los libros y películas de El Señor de los Anillos, no ha sido óbice para que Monolith cree el mejor juego de La Tierra Media. Acción, rol, sigilo, aventura, fantasía y una calidad técnica brillante. ¡Un imprescindible para tu colección!

La nota

95



¿Dónde te escondes, bicho?

Alien Isolation

Así que mamá tenía razón y no estaba como un cencerro. Los monstruos existen, y no sólo están debajo de la cama. También bajo el suelo, en el techo, en el espacio...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura/Survival Horror
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Creative Assembly/SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media ▶ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec:** 49,99 €
- **Web:** *www.alienisolation.com*

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones:** 19
- **Tipos de arma:** 10
- **Personajes desaparecidos:** 50
- **Registros Sevastopol:** 150
- **Registros Nostromo:** 5
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo E8500
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 35 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 5550, GeForce GT 430
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



¡Ahora se va a enterar ese xenormofo! El lanzallamas se convierte en un arma imprescindible. El fuego es lo único que asusta al alien.



¡Ojo con la linterna, que también te ven! Sí, necesitas luz, pero con la linterna puedes llamar la atención del alien y los enemigos.



A ver si desbloquamos esto rápido... El sintonizador te permite desbloquear puertas y mecanismos con sencillas combinaciones.



¡Apártate de Amanda, maldito bicho! Menos mal que tienes el lanzallamas, pero no malgastes el combustible, que es muy escaso y el puñetero alien tiene la mala costumbre de volver y merodear.



¡Oh, cielos, es LA nave alienígena! La historia que narra «Alien Isolation» tiene numerosos puntos de coincidencia con el guión de la película de Ridley Scott, y están perfectamente integrados en la trama.

No nos culpes porque cuando nos enterasemos de que «Alien: Isolation» iba a estar a cargo de Creative Assembly no las tuviéramos todas con nosotros. Adoramos a los chicos del estudio inglés, pero no nos cuadraba demasiado lo de que unos expertos en estrategia se plantearan el desafío de un "survival horror"... ¡y basado en Alien! Además, llevábamos demasiados desengaños con los juegos basados en el universo del xenomorfo, como para fiarnos.

VIVE EL TERROR EN PRIMERA PERSONA EN UN GRAN "SURVIVAL" INSPIRADO POR EL ALIEN ORIGINAL

Pero el tiempo pone a cada uno en su sitio, y a nosotros nos ha colocado en la posición de reconocer que no sólo Creative Assembly se ha marcado un juegazo, sino que ha hecho el mejor título inspirado en Alien jamás visto. Así de claro. En nuestra opinión, «Alien Isolation» no sólo es fiel al espíritu de la peli de Ridley Scott, sino que potencia como pocos los pequeños detalles de la misma, los adapta, los hace suyos y los coloca en una historia interactiva en que, por primera vez, te metes en el pellejo de Ripley, literal y figuradamente.

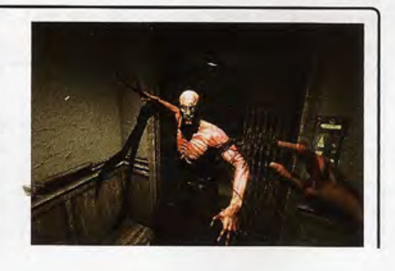
Ripley, Amanda Ripley

Un aviso de la estación espacial Sevastopol, haciendo referencia a unos datos sobre la desaparecida Nostromo, hace que el equipo de Amanda Ripley, hija de Ellen Ripley, acuda a la Sevastopol a investigar lo que ha ocurrido. Y cuando llegan allí, se dan cuenta de que algo muy extraño ha pasado. Además, el intento de atraque y abordaje a la estación sale fa-

LA REFERENCIA

Outlast

- **En «Outlast» no existe un enemigo definido** sino varios en distintos momentos, «Alien Isolation» aporta uno principal y varios secundarios.
- **El sigilo es fundamental** en ambos.
- **El mundo de juego en ambos es un entorno cerrado,** aunque en «Alien Isolation» es mucho mayor.



EL HOMENAJE NECESARIO



Entre los extras de «Alien Isolation» está el DLC "Tripulación prescindible". No es gratuito –excepto si posees la edición Ripley–, pero es el perfecto y merecido homenaje que la película de Ridley Scott necesitaba. Tras varios juegos de "Alien" prescindibles de verdad, a diferencia de «Alien Isolation» –que sí es el juego que "Alien" se merecía–, este DLC nos trae a la tripulación de la Nostromo, con Ripley a la cabeza, como protagonistas de un extra sensacional. ¡No te lo pierdas!



¿Recuerdas cómo Ash intentó matar a Ripley? Pues parece que no es el único sintético que tiene gusto por la asfixia con una revista. Así que mejor que no te detecten, porque ya ves lo que hacen...





Perfecto universo Alien. Todos los pequeños detalles del juego están recreados a la perfección, basándose en la película original.

MIL FORMAS DE MORIR

Bueno, vale, no son tantas, pero son tan horribles que cada una vale por cien. Y es que el maldito xenomorfo -y no sólo él- no te va a hacer cosquillas cuando te vea...



No querrás verlo... Cuando veas las fauces del alien... malo. La IA le permite detectar sonidos y luces, y sólo el silencio y la inmovilidad en las sombras te pueden salvar. Y no siempre.



... y a veces no lo verás llegar. En algunos momentos -sobre todo si estás ocupado con algún mecanismo- el alien te sorprenderá por detrás y... digamos que te va a doler la tripa.



El fuego lo purifica todo. ¡Hasta a los sintéticos! Sí, pero no es el arma más eficaz contra los androides de la Sevastopol. Lo mejor es un buen par de cartuchos de escopeta a la cabeza, pero si no tienes...



tal, y los compañeros de Ripley salen despedidos al espacio, mientras Amanda salva el pellejo de milagro. Y en cuanto entra en la Sevastopol... empieza el horror.

EL ALIEN NO ES TU ÚNICO ENEMIGO EN LA SEVASTOPOL. SINTÉTICOS Y HUMANOS TAMPOCO SON DE FIAR

Más que un homenaje

Podría interpretarse como algo facilón colocar a un personaje como Amanda Ripley como protagonista, pero nada más lejos de la realidad. Es un dato genial, y que contribuye a meterte en ambiente. También es arriesgado, porque podría salir fatal si el juego no respondiera, pero Creative Assembly se lo ha currado de maravilla. Y eso que los primeros minutos del juego te dejan un poco parado, con cosas... raras. Por ejemplo, que sea imposible saltar. ¿Es que los ingenieros del futuro no saben dar un saltito para superar obstáculos? Pero cuando te haces al diseño de la acción, no sólo lo entiendes y lo asumes, sino que no lo echas de menos. Es más, entiendes que no se pueda, porque es un elemento que puede atraer la atención de muchas cosas, y ninguna buena.

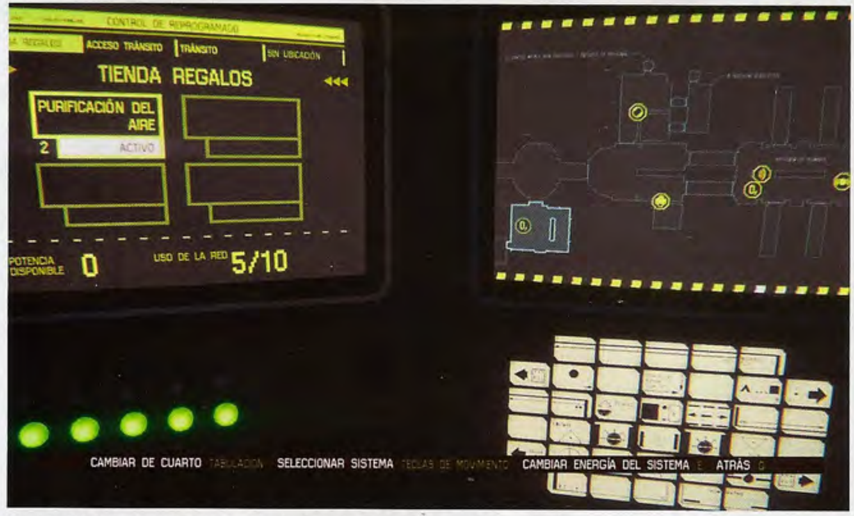
«Alien: Isolation» combina con maestría múltiples elementos: la ambientacion Alien -con esos pasillos blancos, acolchados, solitarios, con ruidos extraños, aperturas de puerta inesperadas, conductos de ventilación-, la iluminación, toques puntuales de acción, la exploración, los puzles, la creación de objetos y armas... La libertad y los scripts también están muy bien equilibrados, aunque en la parte final los segundos ganan a los primeros y la historia -y la acción- se desquician ligeramente. Y cuando decimos la parte final hablamos de varias horas.

Explora, examina, activa

En «Alien: Isolation» la intensidad va in crescendo, porque hasta que el alien entra en escena estás con la mosca detrás de la oreja, y cuando



¡Ahí está, ahí está!... Si se te ponen los pelos como escarpias, es que aún estás vivo, pero cuando veas tan cerca al bicho, ponte a rezar. Excepto en este momento. Te va a salvar la campana, así que no llores...



No te olvides de revisar los controles de energía. A veces te ayudarán a salir de un apuro y en otras será vital usarlos para activar ciertos mecanismos, como la apertura de conductos de aire. Úsalos.

CLAVES DE LA SUPERVIVENCIA

Para sobrevivir en la Sevastopol -y en otros lugares- tendrás que explorar, activar mecanismos, crear armas... y más.



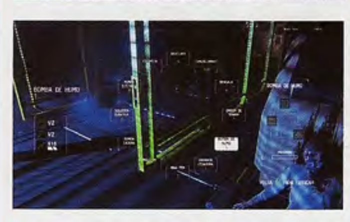
› Los terminales son importantes. Si localizas un terminal, lee sus documentos y escucha sus archivos de audio. No sólo aportan datos a la trama, sino que activan mecanismos y ocultan códigos.



› Si no encuentras armas... créalas. El "crafting" del juego es clave. Debes crear unidades de sanación, organizar tus armas y recargar tus herramientas de defensa. Cada objeto es vital.



› Estudia bien los mapas. A veces existe más de un camino y en ocasiones están cerrados. Los mapas dan importantes pistas. E incluso puedes desvelarlos sin explorar todo el área...



› Escoge las armas adecuadas. Lo aprendes a las malas, por desgracias. Al alien sólo le afecta el fuego –no te olvides de los molotov–, y para otros enemigos son mejores otras armas.



› ¡Y salva las partidas! Se penaliza no salvar partidas, y cada grabación machaca los datos salvados, pero sólo los penúltimos. La grabación automática sólo se da en ocasiones concretas. Mucho ojo.

aparece... te vuelves paranoico. Lo bien que juega el diseño de la aventura con la angustia del jugador es uno de sus grandes puntos a favor. Pero durante todo el tiempo, además, has de buscar objetos, abrir puertas, conseguir herramientas, activar mecanismos, evitar a enemigos humanos y huir de sintéticos que se vuelven locos. Todo está magníficamente orquestado.

Además de la angustia de la caza –y nosotros somos la presa– lo que mejor define a «Alien: Isolation» es que es "Alien". Es de perogrullo, algo redundante, sí, pero es difícil explicarlo de otro modo. No se trata de que haya un alienígena, sino de todo lo demás. El alien es la meta, pero es el camino lo que merece la pena.

«Alien: Isolation» es una obra maestra que, con el final que ofrece, podría tener una continuación sin ningún problema. Y esperamos que sea así. Creative Assembly se ha salido al diseñar un survival que no es perfecto, pero que merece la pena cada minuto jugado. Es un juego que se va a convertir en un clásico. Así que no te lo pierdas. A.C.G.

ALTERNATIVAS

›Amnesia: Machine...

La ambientación es también una de las claves, aunque los enemigos no son tan letales.

▶ Más inf. MM 224 ▶ Nota: 86

›Space Hulk

Un género diferente, pero también con aliens, naves espaciales y pasillos oscuros y claustrofóbicos.

▶ Más inf. MM 234 ▶ Nota: 82

nuestra opinión

SOBREVIVE AL ALIEN, COMO EN LA PELÍCULA. En la piel de Amanda Ripley sobrevive al ataque del xenomorfo, en un "survival" que rinde homenaje a la película.

Valoración por apartados

Apartado	Puntuación (círculos)
›Gráficos	●●●●●●
›Sonido	●●●●●○
›Jugabilidad	●●●●●○
›Dificultad	●●●●○○
›Calidad/precio	●●●●●●

Lo que nos gusta

- La perfecta recreación de la estética y ambientación de la película original.
- La angustia y claustrofobia que provoca. Te agobia, te retuerce, te crea ansiedad... ¡Brutal!
- Es largo, está bien diseñado y lleno de detalles. Y permite libertad de exploración... si te atreves.
- Su rejugabilidad; es mayor de lo que parece.

Lo que no nos gusta

- Cuando el bicho te detecta apenas hay opciones. Faltaría alguna salida alternativa aceptable.
- El rígido script de varias fases del juego, sobre todo en la parte final, donde se desquicia un poco.

Modo individual

¡El juego que "Alien" se merecía ya está aquí! No sólo es el mejor juego basado en el universo Alien que se haya hecho jamás, sino el que se merecía. Un survival horror magnífico que recrea el imaginario de la película original a la perfección, aportando una buena trama y con un final impactante. En el espacio nadie oirá tus gritos... ¡de satisfacción!

La nota





¡El futuro de la humanidad está en tus manos!

Civilization Beyond Earth

¿Harto de este mundo? ¿Hasta las narices de la contaminación? ¿No aguantas otra edicion de Gran Hermano? Pues la respuesta está en las estrellas. ¡Conquístalas!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Firaxis/2K Games
- **Distribuidor:** Take 2 ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,99 €
- **Web:** *www.civilization.com/es* Información básica sobre el juego en Español. Más en Inglés.

12



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Mecenas:** 8
- **Tipos de carga/nave/colonizadores:** 5
- **Afinidades:** 3
- **Virtudes:** 4 tipos
- **Tecnologías:** 85
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo a 1.8 GHz, Athlon 64 X2 a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 3650, GeForce 8800 GT
- **Conexión:** ADSL (Steam, multijugador)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



¡Saludos, vecino! Con la de planetas que hay en el universo y nos hemos venido todos el mismo. ¿Harás amigos o los conquistarás?



Las misiones son una novedad. Te hacen conseguir experiencia y recompensas y exigen decisiones críticas para el futuro de tu facción.



Vamos a ver, tú te vas a convertir en... Las mejoras de tus unidades militares, a medida que cogen experiencia, son algo vital.



Estudia el entorno de tu nuevo mundo y domina con tu civilización. «Civilization» ha vuelto y nos lleva a conquistar el espacio. Toda la esencia de la saga se une a nuevas habilidades, unidades y mundos.



Algunos elementos de la fauna local tienen un enorme tamaño. Incluso los ataques directos con misiles desde tus ciudades tardarán en hacerles mella, así que mejor no te enfrentes a ellos directamente.

ASIENTA TU CIVILIZACIÓN EN UN PLANETA INEXPLORADO PARA SALVAR A LA HUMANIDAD

Sid Meier nos odia. No hay otra explicación. Creíamos haber superado nuestra profunda adicción a «Civilization», y al ver que «Beyond Earth» parecía tan diferente pensamos que sería suficiente para no volver a hacernos perder la cabeza –y las horas, y los días, y las noches– por jugar un turno más, pero en Firaxis han sido maquiavélicos: han maquinado para ofrecer un producto innovador manteniendo la esencia de «Civilization» y, lo que es peor... ¡potenciándola!

«Beyond Earth» sólo parece distinto, pero es «Civilization» hasta la médula, lo que ocurre es que las posibilidades de elección se multiplican en lo fundamental, lo que provoca, a su vez, que la fórmula se haga más versátil, profunda y variada. Y, como te decimos, más adictiva. En definitiva, la perdición de los fans de la estrategia total, los turnos y la creación de civilizaciones a tu gusto. ¡La repera!

Hacia el espacio

«Beyond Earth» se empieza a jugar antes de empezar a jugar, porque la elección preliminar de la facción, tan conocida de los juegos anteriores, se complementa con varias elecciones más: tipo de colono, tipo de nave, tipo de carga y tipo de planeta. Parece algo simplemente accesorio, pero es determinante para cómo asientas tu civilización y comienzas a crecer. Cada elección te otorga ciertas habilidades o ventajas, y al combinarlas el arranque de cada partida es prácticamente único. Algo que, combina-

LA REFERENCIA

Civilization V Cambia el Mundo

- Aunque la jugabilidad es muy similar, la ambientación de «Civ V» se sitúa en el contexto histórico terrestre.
- La investigación en tecnologías es muy diferente en ambos juegos. En «Civ V» es lineal, como árbol. En «Beyond Earth» es una red abierta.



TODO DEPENDE DE TU ELECCIÓN



En «Beyond Earth» la selección de tu facción, de las 8 disponibles en el juego, determina mucho más el devenir de tu civilización que en entregas precedentes de la saga. Además de la facción, hay que hacer una selección previa de tipo de nave, carga, colonos y, finalmente, el mapa –planeta–. Cada elección da ciertas ventajas y al combinarse las cinco puedes destacarte significativamente de tus rivales por la conquista del planeta. Esto, además, garantiza probar opciones de lo más diversas.



En «Beyond Earth» no hay bárbaros... ¡hay bestias alienígenas! Y a lo desconocido de sus organismos y poderes se une que son de lo más duro. Eso sí, si las estudias aprenderás grandes cosas.

DIRIGE A TU CIVILIZACIÓN

Además de las selecciones previas que definen el arranque de tu asentamiento planetario, la investigación en la red de tecnologías y la elección de virtudes serán claves.



› La Red de Tecnología. Las 85 tecnologías que componen las posibilidades de investigación del juego te permitirán crear una civilización única. Mediante ellas también podrás acceder a la creación de las Maravillas alien.



› Cuestión de virtud. La combinación de tus tecnologías y las virtudes adoptadas –poder, prosperidad, conocimiento e industria– determinan la afinidad dominante en tu civilización y la evolución de las unidades disponibles.



Los peligros del océano vienen por dos lados. Por uno tendrás a las civilizaciones enemigas que te podrán atacar por mar, pero también hay bestias alienígenas marinas.



De nuevo, no puedes aislarte del resto de civilizaciones. Y las rutas comerciales son el método más barato y rápido para empezar a mantener relaciones con ellos.

do con el tipo de planeta a colonizar y las numerosas opciones que vendrás después, hace de cada partida a «Beyond Earth» –perdón por el chiste fácil– un mundo.

Investiga y evoluciona

Las tecnologías a investigar –85– ya no se estructuran como un árbol, sino como una red, de forma que acceder a algunas de ellas es ahora más rápido y directo. Esto permite evolucionar rápidamente hacia objetivos concretos, lo que unido a las "Virtudes" –maestrías y disciplinas– permiten configurar tu civilización en un sentido específico hacia una de las tres afinidades del juego: supremacía, armonía y pureza que, a su vez, definen la evolución de unidades y estructuras.

Las posibilidades son infinitas. Y la jugabilidad de «Civ» se potencia hasta cotas... ¡galácticas!

No es exagerado decir que éste es el mejor «Civilization» que hemos visto y jugado. Los puristas echarán de menos las opciones clásicas que llegaron hasta «Civ IV», pero en la nueva era de la saga sólo se puede mirar al cielo y suplicar... ¡un turno más, por el amor de Sid! **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

›Battle Academy 2

Aunque también se juega por turnos, se enfoca más al wargame que a la gestión de recursos.

▶ Más inf. MM 237 ▶ Nota: 86

›Rise of Venice

Un estilo diferente de estrategia donde la Historia y el comercio se dan la mano.

▶ Más inf. MM 236 ▶ Nota: 90

nuestra opinión

VIAJA AL ESPACIO Y CONQUISTA UN NUEVO MUNDO. «Beyond Earth» une la estrategia de la saga con nuevos entornos, unidades y opciones de evolución.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○
- ›Sonido ●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●●
- ›Dificultad ●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●●●

Lo que nos gusta

- La red de tecnología. Las posibilidades de investigación y evolución cambian radicalmente.
- Los nuevos entornos, los nuevos recursos, la nueva economía, las elecciones críticas en las misiones... ¡todo es genial!
- La combinación entre las elecciones, el sistema de virtudes, investigaciones y afinidades. Los resultados y alternativas son incontables.

Lo que no nos gusta

- Las horas que nos va a robar de sueño y de vida. Hay que odiar un poco a Firaxis, pero sin acritud...

Modo individual

¡El mejor «Civilization»! Nos encanta cómo las innovaciones potencian la jugabilidad y posibilidades del juego. ¡Es magistral!

La nota **96**

Modo multijugador

Habrá que esperar. La versión analizada no tenía activas las opciones multijugador, por lo que no es posible valorarlas.



The Vanishing of Ethan Carter

CON SOLO VER LA CARTA DE ETHAN CARTER –UNA CARTA QUE NINGÚN NIÑO CORRIENTE DE 8 AÑOS PODRÍA HABER ESCRITO– PAUL PROSPERO, UN DETECTIVE DE LO OCULTO, SE DA CUENTA DE QUE ESTE CASO ES ESPECIAL. LA SITUACIÓN ES PEOR DE LO QUE ESPERABA: SE HA COMETIDO UN ASESINATO Y ETHAN HA DESAPARECIDO...

UNA AVENTURA EN PRIMERA PERSONA CON UNA NARRATIVA DE FICCIÓN SOBRENATURAL.



UTILIZA EL DON SOBRENATURAL DE PAUL QUE LE PERMITE VER LOS MOMENTOS FINALES DE CUALQUIERA AL QUE HAYAN ASESINADO.



UN MUNDO DE INCREÍBLE BELLEZA, SEMIABIERTO Y CON UN ESCENARIO CASI FOTORREALISTA.

WWW.BADLANDGAMES.COM - ETHANCARTERGAME.COM

18 www.pegi.info

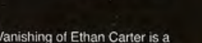




THE ASTRONAUTS

nordic games







JUEGO RECOMENDADO micromanía

El acecho de los espíritus del bosque

The Vanishing of Ethan Carter

¡Ah, la paz, la calma y tranquilidad de los bosques y la naturaleza! Dejemos atrás el mundanal ruido y refugiémonos en los riachuelos, las presas, los fantasmas...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos),
- **Estudio/Compañía:** The Astronauts
- **Distribuidor:** Badland ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 18,99 €
- **Web:** *www.ethancartergame.com* Información, imágenes, vídeos y compra directa. Completa.

18

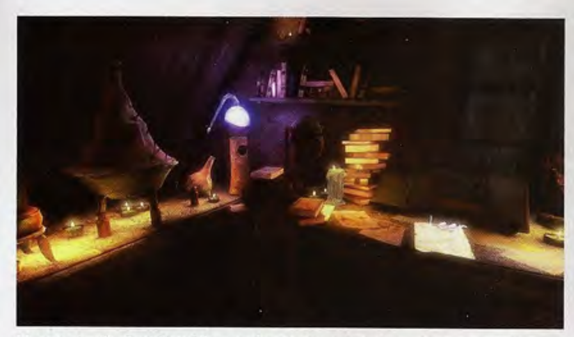


LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Historias:** 6
- **Habilidades:** Visión cronológica
- **Ambientación:** Rural, mágica
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 9 GB
- **Tarjeta 3D:** DirectX 9c, 512 MB
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Una extraña habitación oculta y un misterio... Parece que Ethan despertó algo extraño y maléfico que dormitaba en el bosque.



¿Qué fue de los Carter? Al parecer Ethan no desapareció sin más y su familia tuvo algo que ver. Paul oye voces y no son agradables...



Al otro lado de la presa el misterio se aclarará. O quizá no, pero seguro que hay más pistas. Cuanto más avances más cerca estarás.



La paz y la calma de Red Creek se han visto sacudidas por la desaparición de Ethan Carter. El niño, antes de desvanecerse sin dejar rastro, escribió a Paul Prospero sobre las extrañas visiones que tenía.



Pero, ¿quién ha podido cometer tantas atrocidades? Las pistas que Paul va reuniendo le conducen al macabro descubrimiento de un cadáver tras otro. Pero ninguno es el de Ethan, afortunadamente.

EL DETECTIVE PARANORMAL PAUL PROSPERO INVESTIGA LA EXTRAÑA DESAPARICIÓN DE UN NIÑO, ETHAN

Hace más de dos décadas que David Lynch nos enseñó a desconfiar –y temer– la perfecta calma y armonía de los entornos rurales. Durante los últimos años muchos juegos han adaptado esa idea con un cierto sentido romántico de la estética –en la acepción artística del romanticismo pictórico– ofreciéndonos auténticas joyas en que el jugador se enfrenta a mundos en que la naturaleza se torna también protagonista, escondiendo en su perfecta apariencia secretos oscuros y terribles. Lo hemos visto en «Dear Esther». Lo hemos visto en «Alan Wake». Lo hemos visto en «Anna». Y ahora, The Astronauts nos trae «The Vanishing of Ethan Carter», que no niega múltiples influencias de la literatura, el cine y otros juegos –aunque quizá de libros que no imaginas–, y que hace guiños hasta al universo de Lovecraft para contarnos la historia de la desaparición de un niño en un entorno idílico. ¿O no lo es tanto? En la piel del detective paranormal paul Prospero, tendrás que descubrir la verdad de este extraño caso.

Una historia intensa

No vamos a hacer spoilers. La historia lo merece, y el modo en que se cuenta, también. Pero es inevitable hacer referencia, en cierto sentido, a esa narrativa tan peculiar del juego, que es lo que lo define por completo. En «The Vanishing of Ethan Carter» tu personaje tiene ciertos poderes psíquicos que le ayudan a encontrar pistas en la exploración del en-

LA REFERENCIA

Dear Esther

- Ambos presentan entornos solitarios y misteriosos que recorrer con libertad.
- En «Dear Esther» no aparecen otros personajes, como sí ocurre en «The Vanishing of Ethan Carter».
- Ambos usan un recurso narrativo similar con cartas manuscritas que vas encontrando y leyendo.



EL DETECTIVE PARANORMAL



Paul Prospero es un detective con ciertas habilidades especiales. A diferencia de un policía, Prospero es capaz de comunicarse con otras dimensiones y las pistas que encuentra en sus investigaciones le permiten visualizar hechos del pasado, tal y como ocurrieron y de forma vívida y lúcida.

La narrativa de «The Vanishing of Ethan Carter» es magistral en su forma y en su desarrollo, dejando al protagonista total libertad. Red Creek está a tu disposición para recorrerlo como quieras.



Un misterio se oculta tras esa puerta. ¿Cómo la abrirás? Como todos los puzles del juego, esta parte de la historia es perfectamente lógica en su desarrollo y resolución. Sólo tienes que fijarte...

BUSCA Y ENCONTRARÁS

La libertad de exploración y el mundo abierto de juego son dos de los pilares de la aventura, y se estructuran de forma que la trama se desenreda al ritmo que tú marques.



› Localiza los objetos. Son pocos, pero todos son clave para resolver cada una de las cinco historias que componen el juego. Lo bueno es que puedes encontrarlos explorando o usando tus habilidades psíquicas en ciertos momentos.



› Resuelve las historias como quieras. La linealidad no existe en «The Vanishing of Ethan Carter». Puedes explorar el mundo con libertad, ir adelante y atrás y resolver las historias en el orden que quieras. No hay límites para el jugador.



Las visiones de Paul Prospero dan forma al pasado. Qué ha pasado con la familia de Ethan Carter es la clave de su desaparición. Ethan, al parecer, despertó algo maléfico.



¿Qué se oculta al otro lado de la presa? Los edificios de Red Creek están deshabitados, pero también da la sensación de que alguien ha estado recientemente.

torno –siempre en primera persona– y visualizar escenas del pasado para desvelar misterios. Explorar libremente el entorno de Red Creek, donde Ethan ha desaparecido, es otra de las claves del diseño del juego. Puedes hacerlo con libertad, resolver algunos puzles de las cinco historias que componen el conjunto y dejar otros para concluirlos más tarde. Todo, a tu aire. Y todo es coherente en el conjunto.

Cada pequeño detalle del juego y de la historia está planificado con meticulosidad. Y eso es lo que también lo hace grande. La aventura de «The Vanishing of Ethan Carter» mezcla thriller, misterio, crímenes, fantasía, puzles, un pelín de acción, un toque sobrenatural y unos giros de guión que te ponen la piel de gallina. Cómo te manipula, cómo cuenta las cosas y cómo te mete en una historia que, al final, descubres que es la tuya, es algo que sólo entiendes en su totalidad al final.

«The Vanishing of Ethan Carter» es, volviendo a David Lynch, heredera en cierto sentido de la maravillosa Mulholland Drive, y posee su mismo aire subliminal y embriagador. Una joya narrativa. A.C.G.

ALTERNATIVAS

› TWD No Going Back

La historia de Clementine pone a los personajes al límite en un mundo terrible lleno de zombis.

▶ Más inf. MM 236 ▶ Nota: 88

› The Wolf Among Us

Una aventura mucho más clásica, basada en el cómic de Fábulas y con unos personajes carismáticos.

▶ Más inf. MM 235 ▶ Nota: 94

nuestra opinión

DESVELA EL MISTERIO DE ETHAN CARTER. **Métete en la piel del investigador de lo oculto, Paul Prospero, e investiga con tus poderes la desaparición de un niño, Ethan.**

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●●
- › Sonido ●●●●●○
- › Jugabilidad ●●●●●○
- › Dificultad ●●●●○○
- › Calidad/precio ●●●●●●

Lo que nos gusta

- El increíble desarrollo narrativo. El jugador, sin darse cuenta, se adapta a la historia y viceversa.
- El diseño de los puzles es sensacional. El de la habitación oculta en la casa es algo magistral.
- Gráficamente es espectacular, con una dirección artística magistral y una calidad en las texturas como pocas veces has visto.

Lo que no nos gusta

- Aunque los textos están traducidos –algo muy importante– se echa de menos el doblaje.
- Su escasa rejugabilidad y su corta duración. Aunque volverás a él pasado cierto tiempo.

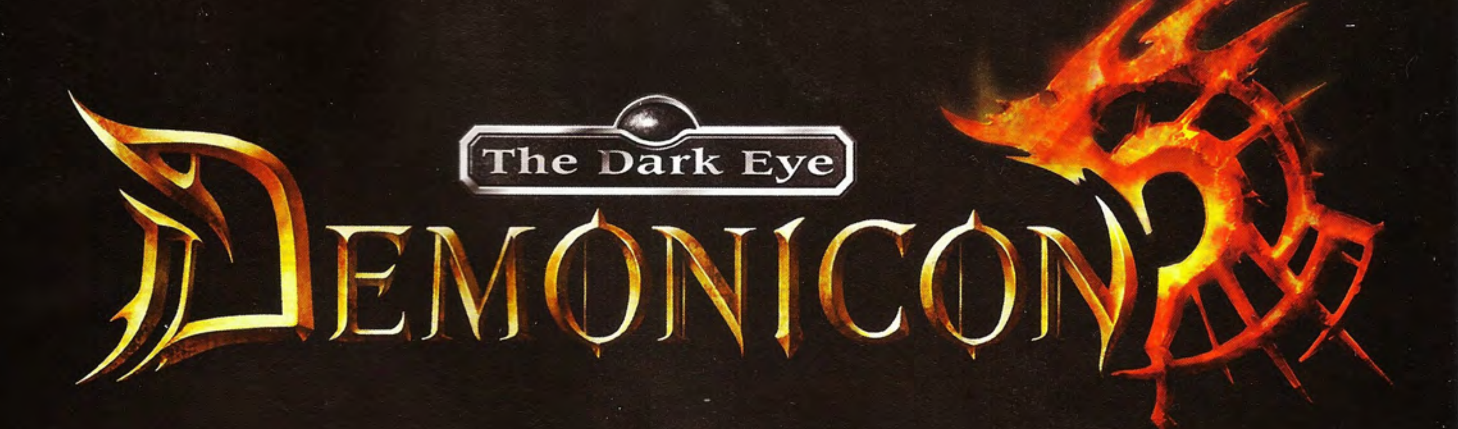
Modo individual

Una aventura diferente, absorbente y fascinante. Una joya del género. El objetivo que The Astronauts ha tenido con su juego ha sido ofrecer una historia diferente, contada de un modo diferente, y hacerlo con una tecnología visual espectacular. El objetivo se ha cumplido y «The Vanishing of Ethan Carter» es una maravilla narrativa. ¡Juégalo!

La nota



92





*proximamente disponibe en PS3

"...Libera tus Demonios ...„

YA A LA VENTA

más informacion en www.kalypsomedia.com y www.meridiem-games.com





JUEGO RECOMENDADO micromanía

Elemental... o no tanto, Watson

Sherlock Holmes: Crimes & Punishments

¿Será posible que el detective más famoso de la literatura mundial se pueda equivocar? No te confundas. El que habla es Holmes, pero el que deduce eres tú.

LA REFERENCIA



El testamento de Sherlock Holmes

- «El Testamento...» ofrece una única gran historia que abarca toda la aventura, mientras ahora son seis casos más pequeños a investigar.
- Ahora tus conclusiones afectan a la reputación de Holmes y puedes equivocarte al acusar.

Lo bueno de las novelas es que –salvo casos flagrantes de plagio–, no hay dos iguales. Lo bueno de las novelas de Sherlock Holmes es que Conan Doyle hacía meterse al detective del 221 B de Baker Street en mil y una aventuras diferentes cada vez, y todas apasionantes. Y lo bueno de los juegos de Frogwares sobre el personaje es que tampoco hay dos aventuras iguales, ofreciendo cada vez desafíos diferentes con historias absorbentes y fascinantes.

Seis mejor que uno

«Crimes & Punishments», la última entrega de la saga, ofrece una colección de seis de esos casos fascinantes en lugar de centrar toda la aventura en una única trama. Y cada uno es un compendio de todo lo que ha hecho grande a la serie, pero puliendo detalles, añadiendo nuevas herramientas y mejorando la jugabilidad con apartados como la posibilidad de llegar a conclusiones diferentes con las mismas pistas, al realizar el proceso deductivo, uniendo todos los datos recabados en la investigación.

¿Cuplables o inocentes?

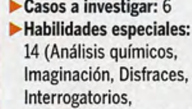
No es que te equivoques en tus conclusiones, en puridad –aunque también–, sino que lo grande de «Crimes & Punishments» es que puedes llegar a tomar decisiones diferentes con los mismos elementos. ¿Puede acabar un inocente en la cárcel? Sí, pero también un culpable puede acabar en la calle si tu nobleza de espíritu comprende sus motivos y le liberas creando una cortina de humo.

SHERLOCK HOLMES SE ENFRENTA A SEIS CASOS QUE PONEN A PRUEBA SUS HABILIDADES DETECTIVESCAS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Frogwares/Focus
- **Distribuidor:** Badland **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** *www.sherlockholmes-thegame.com* Abundante e interesante información, vídeos, etc.

16



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Casos a investigar:** 6
- **Habilidades especiales:** 14 (Análisis químicos, Imaginación, Disfraces, Interrogatorios, Retrato del personaje...)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2.4 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 14 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8600 GTS, Radeon HD 3850
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 14 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL

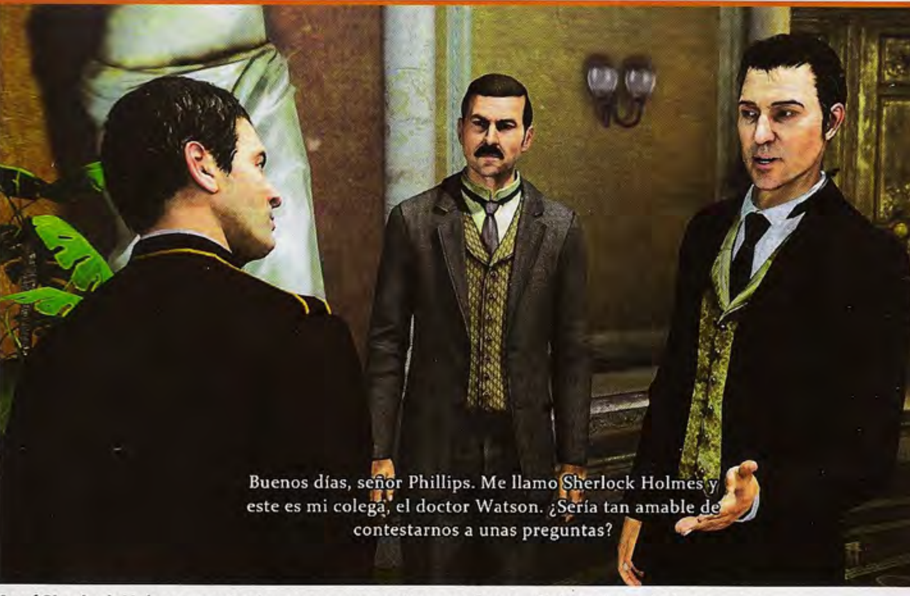


¡Ya tengo claro quién eres! El retrato del personaje permite, con un simple vistazo, hacer deducciones certeras localizando varias pistas.



El sistema de deducciones junta las pistas, pero tú decides cómo hacerlo para llegar a una conclusión. Ojo, que puedes patinar...


Alguien ha matado a alguien... Alguien es un asesino... Bueno, esto es evidente, ahora debes averiguar quién, cómo y por qué.



Aquí Sherlock Holmes, conteste a unas preguntas, por favor... El detective más famoso de la literatura universal regresa para investigar seis casos que pondrán a prueba tus dotes de sabueso.



Primero este reactivo, ahora este otro. Las habilidades con la química de Holmes sirven como excusa para diseñar varios puzles ingeniosos, que te darán pistas sobre los distintos casos a investigar.

Los seis casos que se incluyen en «Crimes & Punishments» te llevan a resolver robos, asesinatos y hasta casos de espionaje industrial. Para ello has de hablar con personajes, interrogar sospechosos, fijarte en los detalles de escenarios y personas, resolver puzles en forma de análisis deductivos y lógicos, etc.

Como en una buena película de suspense, el protagonista tiene todas las pistas, pero unirlas adecuadamente no es sencillo. La gran habilidad del diseño de la jugabilidad y de los guionistas es dejar la interpretación abierta a diferentes opciones, lo que hace rejugable la aventura y te lleva a tomar decisiones morales que afectan a la reputación del personaje. El desarrollo de cada caso no cambia, pero el final sí, según las elecciones que hagas. Y, como en los juegos de Telltale, al concluir cada caso puedes ver qué han hecho otros jugadores en las decisiones críticas.

«Crimes & Punishments» es un ejercicio narrativo e interactivo de gran nivel, y aunque sencillo en apariencia, ofrece múltiples posibilidades. Una gran aventura de lo más recomendable. A.P.R.

ALTERNATIVAS

TWD No Going Back
Una aventura donde tus decisiones también tienen dramáticas consecuencias y varían la historia.
▶ Más inf. MM 236 ▶ Nota: 88

The Wolf Among Us
A semejanza de «The Walking Dead», tus elecciones tienen consecuencias en esta aventura.
▶ Más inf. MM 235 ▶ Nota: 94

Nuestra opinión

ELEMENTAL, QUERIDO JUGADOR. Métete en la piel de Sherlock Holmes y soluciona seis misteriosos casos, para aumentar -o disminuir- el prestigio del detective.

Valoración por apartados
- Gráficos: ●●●●●○
- Sonido: ●●●●○○
- Jugabilidad: ●●●●●○
- Dificultad: ●●●○○○
- Calidad/precio: ●●●●○○

Lo que nos gusta
- El gran trabajo llevado a cabo en lo visual, que además de estético es práctico para la investigación de los diferentes casos.
- La variedad que ofrecen los seis casos. No son muchos, pero exigen distintas técnicas.
- Lo rápido que te haces con las habilidades y herramientas, y que te puedas equivocar.

Lo que no nos gusta
- A veces puedes superar automáticamente ciertos puzles, lo que disminuye el desafío en conjunto.
- Aunque la interpretación de la voces en versión original es excelente, se echa de menos el doblaje.

Modo individual
Todo el espíritu de Conan Doyle en una aventura sencilla, pero que te atrapa. Sencilla en apariencia, porque los desafíos deductivos a que te somete cada caso de «Crimes & Punishments» ofrecen múltiples alternativas a la hora de apuntar con el dedo al culpable, y exonerarle o lanzar toda la ley contra él. Rejugable, apasionante y muy divertido.

La nota
88

¡Que viva Jack el Guapo!

Borderlands The Pre-Sequel

Por mucho que la ciencia avance y la robótica nos traiga latas rodantes que tienen inteligencia y sentimientos, la fuerza seguirá imponiendo su ley a tiros en el futuro.

LA REFERENCIA



Borderlands 2

- La jugabilidad es esencialmente idéntica, aunque «The Pre-Sequel» aporte el componente de la baja gravedad en el combate.
- La acción de «The-Presequel» se basa en un historia nueva que incluye cuatro protagonistas diferentes e inéditos.

Lac cooporación Hyperion, Pandora, Jack el Guapo, Claptrap... Llevamos, aunque parezca mentira, cinco años recorriendo la frontera y descubriendo que la conquista de los nuevos mundos en el espacio exterior tiene más de acción que de ciencia. Más de aventura que de estrategia. Y más en común con el Salvaje Oeste de "Grupo Salvaje" que con el futuro aséptico de "2001 Una Odisea del Espacio". Y, por supuesto, llevamos desde 2009, cuando «Borderlands» apareció, disfrutando de lo lindo con todas las historias y personajes que la saga de Gearbox nos ha venido ofreciendo.

«The Pre-Sequel», es la historia de mercenarios, megalómanos y megacorporaciones corruptas que quiere cerrar el círculo, llenando el hueco que queda entyre las dos entregas de «Borderlands». Y lo hace llevándonos a conocer los orígenes de Jack el Guapo, antes de convertirse en el peligroso psicópata que conocemos... ¡y a luchar a su lado! La principal novedad en la trama de esta entrega de la saga se acompaña, como era de esperar, con otras en la parte de la jugabilidad. Porque, aunque en esencia no cambia lo más mínimo, sí aporta algún ingrediente extra que añade diversión y exige más precisión en tus habilidades con el gatillo.

Nuevos héroes

Además de tener a Jack el Guapo como el eje de la historia, «The Pre-Sequel» aporta como otra de sus novedades la incorporación a la trama

VIAJA A PANDORA Y COMBATE SIN CESAR, EN UNA HISTORIA QUE NOS PRESENTA EL ASCENSO DE JACK

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Rol
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Gearbox/2K
- **Distribuidor:** Take 2 ▶ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,99 €
- **Web:** *www.borderlandsthegame.com*

Pantallas y vídeos. Información muy básica.



18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes jugables:** 4
- **Tipos de arma:** Infinitas
- **Habilidades:** Tres tipos (34 habiidades por personaje)
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2.4 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 13 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8500, Radeon HD 2600
- **Conexión:** ADSL (activación Steam, multijugador)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



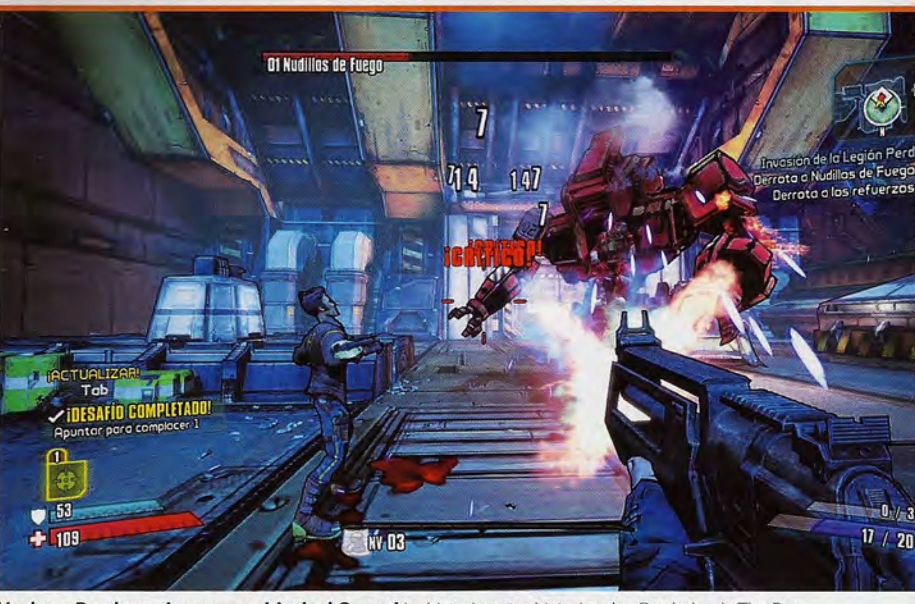
La fauna está revuelta. De nuevo, no sólo tenemos enfrente enemigos armados, sino una fauna hostil y peligrosa que nos ataca.



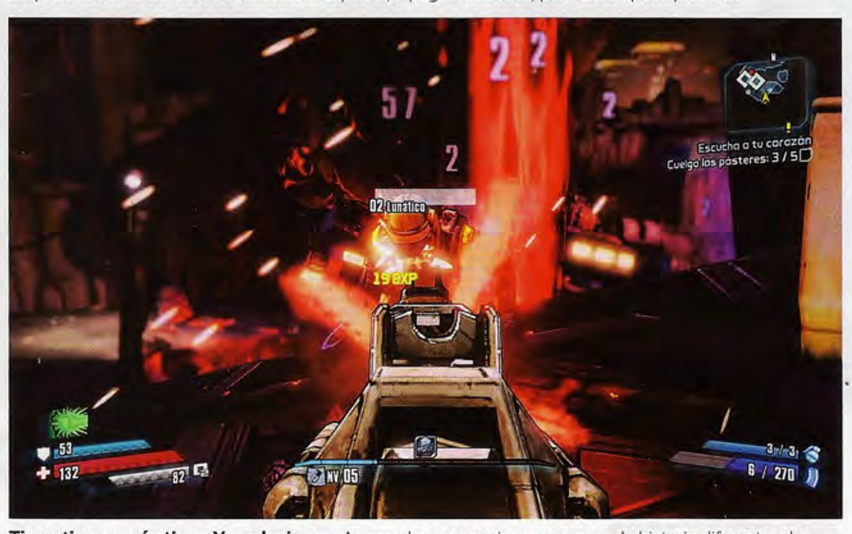
Elige tu estilo de juego. Las bases de la jugabilidad son idénticas a los otros «Borderlands», con la selección de habilidades de 3 tipos.



Hmm... ¡una plataforma de salto! Una de las grandes novedades del juego son las plataformas, asociadas a la baja gravedad existente.



Vuelva a Pandora... ¡y conoce al Jack el Guapo! La historia entre historias de «Borderlands The Pre-Sequel» nos lleva de nuevo a la frontera espacial, a pegar más tiros, pero en la época pre-Jack.



Tiros, tiros y más tiros. Y explosiones. Aunque los personajes son nuevos, la historia diferente y las armas, más brutales que nunca, el gran meollo del juego sigue siendo la acción desenfrenada.

de cuatro nuevos personajes protagonistas que podremos manejar, cada uno con sus habilidades y estilo de combate propios. Aunque, en realidad, deberíamos decir tres, puesto que el cuarto, aunque no lo habíamos tenido como protagonista, sí es uno de los ya conocidos de otros juegos: Claptrap.

Los otros tres: Wilhem, Athena y Nisha, se reparten estilos de juego que puedes personalizar, como en los otros títulos, desbloquenado habilidades que se dividen en tres bloques. Puedes combinarlas o dedicarte a especializarte en uno de los estilos a tope, a tu aire. Y, claro está, personalizar armas como quieras y usar las infinitas combinaciones de las mismas que «Borderlands» siempre ha tenido como uno de sus pilares de diseño.

La principal novedade en la jugabilidad y la acción, aparte de esto, está en los entornos con baja gravedad, lo que permite saltos enormes y combates disparatados con personajes en el aire, en individual o en multi. En definitiva, más y mejor «Borderlands». No es rabiosamente innovador, en realidad, pero es tan divertido como siempre. A.C.G.

ALTERNATIVAS

Risen 3 Titan Lords

Un JDR de un estilo radicalmente diferente, aunque donde la acción también es un componente vital.

▶ Más inf. MM 236 ▶ Nota: 78

Dead Rising 3

Acción y rol en tercera persona, en un mundo infestado de zombis y donde el crafting es esencial.

▶ Más inf. MM 236 ▶ Nota: 90

nuestra opinión

MÁS ACCIÓN CON JACK EL GUAPO. Vuelve a Pandora en una trama entre los dos juegos anteriores y sigue disfrutando de la acción y el rol, ahora junto a Jack el Guapo.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○○
- Sonido ●●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●●○
- Dificultad ●●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●●○○

Lo que nos gusta

- La incorporación de nuevos personajes y habilidades, junto al habitual arsenal gigantesco.
- Los combates en entornos de baja gravedad, que además de suponer una mayor diversión exigen una precisión más alta y mayor puntería.
- Luchar junto a Jack el Guapo, que ya empieza a asomar maneras de megalomanía.

Lo que no nos gusta

- La jugabilidad no varía esencialmente, y algo más de innovación se habría agradecido bastante.
- Aunque no paras de perseguir objetivos secundarios, muchos combates son de relleno.

Modo individual

Más tiros, flotando en el espacio. La misma acción de siempre con el añadido de los entornos de baja gravedad, ¡Divertidísimo!

La nota **84**

Modo multijugador

Incluso más divertido. Jugar con un amigo añade un aliciente a los combates, luchando por respirar y por acabar con tus enemigos.

La nota



Matar, saquear, matar, saquear...

Gauntlet

El clásico del arcade vuelve renacido. Cuatro héroes, cuatro saqueadores, cuatro asesinos... Sí, sí, los malos son los otros, pero si hay que matar, es lo que eres...

LA REFERENCIA



Diablo III

- «Diablo III» ofrece niveles mucho mayores y más variedad de ataques mientras que «Gauntlet» es mucho más básico, sencillo y directo.
- Aunque ambos se pueden jugar individualmente, el multijugador es la esencia de «Gauntlet», así como su intensidad de acción.

Si eres de los que recuerdas las monedas de cinco duros, las hombreras desmesuradas, a Madonna hecha un bollito, el teniente Castillo de Miami Vice y las partidas en los salones recreativos de los años 80, no hay que presentarte «Gauntlet». Si no, baste decir que la versión que Arrowhead ha hecho del clásico arcade de Atari pone al día el juego que se inventó un género, que puso el multijugador como un estándar –antes el 99% de los juegos eran individuales– y en el que se han inspirado clasicazos como «Diablo» y tantos otros. Y eso que la idea no podías ser más sencilla: cuatro héroes de fantasía divididos en clases –guerrero, valquieria, mago y elfo– dedicados a explorar mazmorras, matar todo lo que se mueva y saquear como si no hubiera mañana. Simple, sí, pero... ¡qué divertido!

Puesta al día

La idea de que Arrowhead se atreviera a hacer una puesta al día de «Gauntlet» casi parecía una herejía para algunos veteranos, pero hay que reconocer que, con sus lógicas diferencias –y no hablamos sólo del apartado técnico, inevitable–, y un halo de modernidad en algunos diseños de los niveles –por ejemplo los que se juegan a oscuras, que son algo espectacularmente divertido y puñetero–, este «Gauntlet» es bastante fiel al clásico en su estilo. Están las llaves para abrir zonas que contienen enemigos a mansalva, la intensidad de la acción es tremenda, la

MANEJA, SOLO O CON AMIGOS, A UN AVENTURERO EN BUSCA DE TESOROS, Y LUCHA CONTRA EL MAL

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Rol
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Arrowhead/Warner
- **Distribuidor:** Warner Bros. Interactive
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Web:** *www.gauntlet.com*

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes:** 4
- **Tipos de arma:** 4 (incluyendo ataques mágicos)
- **Fases:** 12 (tres mundos x 4)
- **Mejoras:** Reliquias, equipo y maestrías
- **Multijugador:** Sí (cooperativo)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2.4 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 9800, Radeon HD 2600 XT,
- **Conexión:** ADSL (Steam, multijugador)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



¡Que viene la Muerte! Sí, es uno de los enemigos a que te enfrentas y aparece desde los primeros niveles. Pero se cansa rápido.



Empuja, empuja... Para activar algunos mecanismos hay que mover unas pesadas piedras. No todo se hace usando llaves, ya sabes.



¿Has usado ya los poderes de tu equipo? Mejorar tus armas y usar reliquias te permite usar ataques especiales más dañinos.



El heredero del clásico ya está aquí. «Gauntlet» devuelve el espíritu del arcade original al PC, aunque con un estilo algo diferente, unos niveles y entornos adaptados a los tiempos y un cierto toque «Diablo».



¡Hay que acabar con esos generadores! Como en el clásico, uno de los elementos clave del diseño de acción son los generadores de enemigos. Hasta que no te los cargues, no dejarán de salir los malos.

posibilidad de coordinarse con los compañeros, o dividirse las tareas –matar enemigos o generadores– es algo que recuerda a la recreativa en muchos detalles.

Una buena adaptación

El paso del diseño de juego al PC, si acaso, falla algo en el tema de los controles. Mientras en algunos de los personajes –como el elfo o el guerrero– todo es sencillo, intuitivo y fácil de manejar, los ataques especiales en el mago o la valquiria se complican en exceso usando teclado y ratón. Con un gamepad la cosa es más sencilla, pero quizá debía estar más pulido. También podía haber sido algo más largo, aunque no está mal poder acabárselo solo en unas 6 horas. Eso sí, en el multi, aunque el combate se hace más duro, te lo ventilas incluso antes. La ventaja es que es bastante rejugable si vas cambiando entre personajes, pero se hace corto.

El regreso de «Gauntlet» ha sido bastante bueno, en cualquier caso, y es un juego que, sobre todo, hay que experimentar en el multijugador. Es perfecto para pasar un buen rato, sin complicaciones. A.P.R.

ALTERNATIVAS

›Sacred 3
Heredero del espíritu del clásico «Gauntlet», como tantos otros, es directo, sencillo y jugable.
▶ Más inf. MM 235 ▶ Nota: 78

›Dead Rising 3
Si quieres acción, gore, recompensas y rol, nada como la invasión zombi de «Dead Rising 3».
▶ Más inf. MM 236 ▶ Nota: 90

nuestra opinión

ÚNETE A LA BÚSQUEDA DEL GUANTELETE. Escoge tu héroe y lánzate a conseguir tesoros y matar a los siervos del mal, que intentan acabar contigo y tus amigos.

Valoración por apartados
›Gráficos ●●●●○○
›Sonido ●●●○○○
›Jugabilidad ●●●●○○
›Dificultad ●●●●○○
›Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta
- ↑ Aunque con ligeras modificaciones, el espíritu y la acción son fieles al clásico de las recreativas.
- ↑ Los piques que se organizan entre los miembros del grupo al saquear tesoros y coger los pollos.
- ↑ Las reliquias, maestrías y mejoras de equipo, que intensifican los combates y son muy necesarios en algunos momentos de la acción.

Lo que no nos gusta
- ↓ Los controles en algunos de los personajes son bastante liosos, sobre todo con teclado y ratón.
- ↓ Es bastante corto, más cuando juegas en compañía. Le faltan más horas y niveles.

Modo individual
Tan divertido como el clásico. Su puesta al día ha modificado ligeramente algunos aspectos, pero es fiel al espíritu del original.

La nota **80**

Modo multijugador
Mucho mejor en compañía. No sólo el combate es más intenso, sino que te picas con los amigos por cogerlo todo.



La nota **84**

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Una torre para pararlos a todos...

Defense Grid 2

Si de niño tenías espíritu de psicópata enano y eras de los que quemaban insectos con una lupa, mira por dónde esas habilidades te van a servir para salvar el universo.

LA REFERENCIA



Plants vs Zombies

- Ambos juegos se basan en el estilo "Tower Defence" aunque los mapas de «Plants vs Zombies» son mucho más sencillos y similares entre sí.
- En «Defense Grid 2» existen opciones multijugador tanto cooperativas como competitivas.

El "Tower Defence" es un estilo que muchos jugadores no habituales del mismo consideran como algo menor en el mundo de la estrategia. Pero, afortunadamente, títulos como «Defense Grid 2» –o el divertidísimo y original «Plants vs Zombies»– se encargan de desmentirlo y colocarlo en el lugar que se merece. Y eso que se trata de una de esas ideas tan sencillas que asustan los resultados que se pueden conseguir. Y, una vez más, «Defense Grid 2» es el perfecto ejemplo de ello, además de canónico como pocos. Literalmente, las torres de defensa son la clave en el juego de 505 Games, pero es el sensacional diseño de los mapas que se incluyen en la campaña, los numerosos modos de juegos –que aportan desafíos específicos al ya de por sí complicado de defender tus núcleos– y las opciones multijugador, lo que hacen de este «Defense Grid 2» un auténtico imprescindible para los amantes del este estilo, además de una recomendación más que obligatoria para aquellos jugadores que no estén habituados al mismo y quieran probar algo diferente. Su accesibilidad, jugabilidad y posibilidades tácticas son enormes, y resulta divertidísimo, mucho más si lo juegas en compañía.

Contra los alienígenas

En el futuro, los alienígenas están intentando parar la colonización de planetas por la especie humana. Para ello, atacan al corazón de las estructuras de las colonias: los núcleos de energía. Como hormigas la-

DEFIÉNDETE DE LA INVASIÓN ALIENÍGENA USANDO TORRES PARA ACABAR CON TUS ENEMIGOS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia/Tower Defence
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Hidden Path
- **Distribuidor:** 505 Games
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 22,99 €
- *www.hiddenpath.com/games/defense-grid-2*

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones:** 20 (divididas en 5 capítulos)
- **Modos de juego:** 12
- **Tipos de Torre:** 10
- **Multijugador:** Sí (cooperativo, cooperativo coordinado, versus)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 2650, GeForce 8600, Intel HD 2500
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam, multijugador)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Id pasando todos en fila, vamos... Los alienígenas son disciplinados como hormigas y siguen un camino fijado.



Mejorar las torres es fundamental. Los enemigos son cada vez más duros, así que hacerte tú también más fuerte es vital.



¿Y si potencias un poquito tus defensas? Las torres de potenciación añaden más posibilidades de hacer daño al enemigo.



¡Planta tus torres y defiéndete de los alienígenas! «Defense Grid 2» es la quintaesencia del estilo "Tower Defence", lleno de posibilidades tácticas y dejándote crear un estilo propio como ningún otro.



Los caminos pueden desviarse, tenglo en cuenta. Además de colocar un buen arsenal de torres, ten en cuenta que puedes desviar el camino de los enemigos, plantando torres en ciertos puntos.

boriosas, se desplazan en hileras recorriendo las estructuras de las colonias para robar los núcleos, y ahí estás tú para evitarlo. ¿Cómo ? Pues colocando torres defensivas que los aniquilen a su paso.

Un estilo "Tower Defence" de libro, como decíamos, define «a Defense Grid 2». Tienes puntos específicos de los mapas en que situar las torres, y puedes potenciarlas y mejorarlas a medida que ganas experiencia durante la partida. No puedes hacer más que eso, o quitarlas y situarles en otro sitio, confiando en su potencial para matar a todos los bichos que se crucen en su camino. Pero esta idea tan simple ofrece resultados geniales dErante las partidas. Y posibilidades infinitas en cuanto a las tácticas.

«Defense Grid 2» es adictivo como no imaginas, y en cuanto fallas, pruebas nuevas cosas para ser más eficaz en el exterminio.

La cosa se dispara en diversión cuando entras en el multijugador y lanzas a los alien eliminados contra tu adversario o te alías con un amigo contra el invasor. El juego de Hidden Path es la quintaesencia de su estilo y un título imprescindible. A.P.R.

ALTERNATIVAS

Panzer Tactics HD

Un wargame de libro, sencillo de jugar y accesible, pero lleno de posibilidades tácticas.

▶ Más inf. MM 234 ▶ Nota: 83

Battle Academy 2

Un juego de estrategia bélica más clásico, por turnos, y que enfrenta a nazis y soviéticos.

▶ Más inf. MM 237 ▶ Nota: 86

nuestra opinión

PLANTA TUS TORRES Y MATA A LOS ALIENÍGENAS. Un estilo puro "Tower Defence", con numerosas posibilidades tácticas para acabar con una invasión alien.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- El diseño visual, futurista y con mapas bien trabajados y elementos individuales repletos de detalles de gran calidad gráfica.
- El planteamiento táctico de los mapas es impecable, como las mejoras de las torres.
- Las posibilidades que ofrece el editor para crear mapas llenos de desafíos.
- Las opciones multijugador, realmente geniales.

Lo que no nos gusta

- Inevitablemente, acaba haciéndose repetitivo, pese a lo divertido que es en conjunto.

Modo individual

Si te gusta el género, ¡es imprescindible! Un "Tower Defence" de libro, que usa todo lo bueno y canónico del estilo, magistralmente.

La nota **90**

Modo multijugador

¿Juntos o a la gresca? Las posibilidades multijugador están explotadas de maravilla, y las partidas son épicas.

La nota **92**

¡Europa está en juego!

Battle Academy 2 Eastern Front

¡Ay, si Hitler y Stalin hubieran tenido un PC!... Quizá el presente fuera distinto, vete a saber, pero se habrían ahorrado muertes y la guerra habría sido algo muy divertido.

LA REFERENCIA



Panzer Tactics HD

- La Segunda Guerra Mundial y el juego por turnos son también la base de este juego, aunque su estilo es más de wargame.
- «Panzer Tactics HD» no incluye modo multijugador a diferencia de «Battle Academy 2», que ofrecer versus y cooperativo.

Parece que el estilo y la jugabilidad más clásicos están viviendo una segunda juventud en el mundo de la estrategia. Pero la realidad es muy distinta: ese estilo y esa jugabilidad nunca se llegaron a ir. Lo que ocurre es que están adquiriendo más visibilidad en los últimos tiempos gracias a estudios como Slitherine y otros, que siguen abundando en el desarrollo de "wargames", juegos por turnos y títulos donde la ambientación bélica de la Segunda Guerra Mundial es la esencia que no puede faltar. Hace poco pudimos disfrutar del sencillo, pero genial y divertidísimo «Panzer Tactics HD»; aquellos que busquen una profundida absoluta y la posibilidad de controlar hasta el más pequeño detalle tienen alternativas como «Wargame Red Dragon»; y para aquellos que quieren quedarse en el punto medio, «Battle Academy 2. Eastern Front» es una opción perfecta.

¡Hacia el Este!

«Battle Academy 2» ofrece la opción de manejar a ambos bandos en conflicto, nazis y soviéticos, en distintas campañas históricas, batallas de escaramuza y partidas multijugador. Los enfrentamientos, en un diseño clásico, se juegan por turnos, en mapas con estructura de cuadrícula.

Los mapas de «Battle Academy 2» ofrecen entorno urbanos y rurales. Los diseños no se ajustan a la realidad histórica, pero sí se inspiran en batallas reales a la hora de plantear las misiones de las cuatro campañas disponibles: Operación Barbarrosa,

CONQUISTA EL FRENTE ORIENTAL JUGANDO POR TURNOS Y MANEJANDO A SOVIÉTICOS Y NAZIS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** Slitherine/Matrix
- **Distribuidor:** Slitherine
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec:** 36,99 €
- **Web:** *www.slitherine.com/games/ba2_pc*

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Campañas:** 4 (más tutorial y skirmish)
- **Unidades:** Más de 130
- **Multijugador:** Sí (cooperativo, versus)
- **Tipos de mapa:** 3
- **Editor:** Sí (mapas)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4/Athlon XP
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB compatible DirectX9
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB
- **Conexión:** ADSL



Elige bien a tus fuerzas antes de la batalla. En los mapas de escaramuza y multijugador puedes configurar el ejército antes.



¡Eh, que están ahí ocultos! El uso de estructuras y edificios es fundamental a la hora de afrontar el combate urbano. ¡Ocúltate!



Estudia bien el mapa y los objetivos. Ya sea urbano o rural, hay que estudiar bien el informe de cada misión antes de empezar.



Uno a uno, y turno a turno. La estrategia bélica de «Battle Academy 2» se basa en un diseño clásico de jugabilidad, por turnos, y controlando las unidades una a una. Eso sí, te despreocupas de los recursos.



¿Lo prefieres desde arriba? ¡Pues ahí lo tienes! Si eres muy clásico en tus preferencias puedes jugar las batallas usando una perspectiva cenital, y no te pierdes ni un detalle táctico del mapa.

Contraofensiva de Invierno, la Tercera Batalla de Kharkov y la Operción Bagration 1944.

En cada mapa se disponen estructuras y edificios que aportan un mayor componente táctico a las posibilidades de cada unidad, definidas también por su disposición sobre el terreno y el movimiento en la cuadrícula.

Posibilidades infinitas

Aunque no es un juego de una profundidad estratégica máxima, las posibilidades que ofrece «Battle Academy 2» son enormes, pues la rejugabilidad es total. Además, en el multi y las escaramuzas puedes escoger diferentes composiciones de tu ejército para afrontar cada desafío, pudiendo probar distintas estrategias y tácticas.

El juego de Slitherine ofrece el típico diseño basado en opciones sencillas, pero que esconde más de lo que parece. Es fácil de jugar y complejo de dominar, y la estupenda IA aporta el extra necesario. Su punto débil es que está totalmente en inglés, y es necesario controlar mínimamente el idioma para jugar. Si no, te perderás un gran juego. A.P.R.

ALTERNATIVAS

› Defense Grid 2
Un estilo diferente de estrategia basado en el "Tower Defence", con una gran jugabilidad.
▶ Más inf. MM 237 ▶ Nota: 90

› Rise of Venice
La parte comercial es la base de este juego de estrategia histórica, aunque también ofrece combates.
▶ Más inf. MM 236 ▶ Nota: 90

nuestra opinión

LA CONQUISTA DE EUROPA EN TU MANO. **Participa en la Segunda Guerra Mundial, en cuatro campañas del frente oriental, manejando a nazis o soviéticos.**

Valoración por apartados
- Gráficos ●●●●○○
- Sonido ●●●○○○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta
- La posibilidad de manejar a ambos bandos y jugar cada campaña de forma individual.
- Aunque visualmente es muy espartano y esquemático, su diseño gráfico es atractivo y, lo mejor, permite una acción fluida.
- La inclusión de un editor para crear tus propios mapas y diseños de escaramuza.

Lo que no nos gusta
- La ausencia de traducción. Algo que Slitherine sigue sin solucionar en sus juegos.
- El manejo de los menús es bastante farragoso y poco intuitivo con los atajos de teclado.

Modo individual
La Segunda Guerra Mundial te lleva al frente oriental a jugar a los soldaditos. Más un juego de tablero, por momentos, que un título de estrategia profunda, pero su esencia de wargame esconde un juego más completo de lo que parece. Es sencillo de manejar y encierra un montón de posibilidades para los amantes de los turnos. Muy bueno.

La nota
86

Levantando el pie...

F1 2014

Que si Alonso se va, que si no se va, que si McLaren, que si Red Bull... La F1 real está un poco agitada este año, así que si quieres ver al mejor al volante... ¡ponte tú!

LA REFERENCIA



F1 2013

- «F1 2013» ofrecía más contenido y competiciones históricas que han desaparecido en la presente edición.
- El realismo sigue siendo muy elevado pero «F1 2014» sacrifica tutoriales y parte del contenido previo de «F1 2013».

Estábamos deseando enfrentarnos a la edición de este año de «F1», porque nos encanta la velocidad, la F1 y los juegos de Codemasters. Y aunque las sensaciones que nos ha dejado «F1 2014» han sido buenas, en general, sí que hemos visto cosas algo raras, que no estamos seguros del todo de si se deben a haber sido una versión beta –por lo que el multi no estaba disponible, por cierto.

Antes de que empieces a pensar que nos ha parecido mal la edición de este año, no te confundas. «F1 2014» es un juego estupendo, pero según entras y empiezas a jugar notas que ha habido cambios, lo que no es malo necesariamente, aunque son... extraños. Como la primera ausencia, la formación del piloto para pasar la prueba de nivel, se sustituye por una vuelta directa a Monza eligiendo la dificutad. Y sobre el resultado, se te aconseja la dificultad para competir.

Directo a la temporada

Un diseño minimalista de menús te presenta las opciones básicas de competición: grandes premios, trayectoria, multijugador, zona de pruebas y Mi F1. En la última es donde vas a encontrar los ajustes de menú clásicos de controles, gráficos, etc. más el acceso a RaceNet.

Al explorar las opciones de competición es donde te das cuenta de que, en realidad, es todo un poco lo mismo, aunque estructurado de distinta manera. Los Grandes Premios ofrecen las carreras individuales de la Trayectoria, que es el nombre de la

EL CIRCO DE LA FÓRMULA 1 VUELVE, ACTUALIZANDO LA TEMPORADA, AUNQUE CON MENOS OPCIONES

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Español
- **Estudio/Compañía:** Codemasters
- **Distribuidor:** Bandai Namco **Nº de DVD:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,99 €
- **Web:** *www.formula1-game.com/es/home*

Información básica, vídeos y compra directa.

3

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Escuderías:** 11
- **Circuitos:** 19
- **Modos especiales:** Crono, contrarreloj, recreaciones
- **Multijugador:** Sí (carreras de 22 pilotos, con 16 humanos)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo a 2.4 GHz o Athlon X2 5400+
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 2600, GeForce 8600, Intel HD 3000
- **Conexión:** ADSL (Steam, multijugador)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



Además de la temporada se han incluido modos especiales, como el de Recreaciones, rememorando carreras pasadas muy concretas.



Métete en la piel de uno de los grandes o crea tu propio piloto, consigue prestigio y logra que las mejores escuderías luchen por ti.



La opción de configuración del monoplaza te deja ajustar reglajes y elegir los neumáticos, aunque puedes delegar en la IA.



De Mónaco a Singapur, vuelve la Fórmula 1 a tu PC. Aunque, eso sí, una Fórmula 1 que parece que se ha quedado algo más descafeinada que la pasada temporada. ¿Estás dispuesto a ser campeón, aun así?



¿Qué le pasa a tu volante? No te apures por esas flechas que hay encima, son una ayuda para marcar por dónde te vienen los rivales desde atrás. Hay que vigilar todos los detalles...

temporada completa. Y dentro de la Trayectoria vuelves a encontrar la prueba de evaluación, la trayectoria propiamente dicha y el Mundial Exprés, que es lo mismo, pero en la Trayectoria eliges el número de carreras en las que competir.

Sí, parece que faltan opciones, ¿verdad? Está algo compensado por los desafíos de la Zona de Pruebas, pero es algo que se extiende al conjunto del juego. El nivel de dificultad se ha extendido hacia abajo haciéndolo más accesible, pero también da la impresión de que se ha bajado el listón en la simulación –excepto la IA, que es feroz y muy buena–. Algo que también le llega al apartado visual. Incluso en las configuraciones más elevadas, parece que «F1 2014» se queda corto en detalles como texturas, reflejos, público, modelos 3D... pero la iluminación sí es buena, eso es cierto.

«F1 2014» es un juego notable y no se le puede reprochar nada grave. Es jugable, es divertido, está actualizado a la temporada actual... pero no llega a la excelencia que esperábamos después de «F1 2013». Si eres fan de la competición, eso sí, seguro que te gusta. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

NFS Rivals

Un estilo muy diferente de juego de coches, donde no sólo cuenta ser más rápido, sino más hábil.

▶ Más inf. MM 227 ▶ Nota: 86

MotoGP 14

Velocidad en la categoría reina, pero de motos, variando el estilo de las competiciones.

▶ Más inf. MM 234 ▶ Nota: 82

nuestra opinión

POR FIN LLEGA LA TEMPORADA AL PC. Métete en la piel de un grande de la parrilla o crea tu carrera como piloto de Fórmula 1 en el juego oficial de la temporada 2014.

Valoración por apartados

- Gráficos
- Sonido
- Jugabilidad
- Dificultad
- Calidad/precio

Lo que nos gusta

- De nuevo, la inclusión de todos los circuitos y escuderías oficiales, actualizadas.
- Las carreras de F1 siempre son apasionantes, y parecen haberse hecho más accesible a jugadores de todo nivel y experiencia.
- El número de cámaras disponibles.

Lo que no nos gusta

- La desaparición de los clásicos, la ausencia de tutoriales, la aparente bajada del nivel de detalle gráfico... Demasiadas cosas.
- La sensación de que ha bajado el nivel de simulación, que sólo se nota desde el nivel difícil.

Modo individual

La Fórmula 1 siempre es apasionante, pese al ligero bajón. Mejorar, innovar y ofrecer un nivel máximo es complicado año tras año, y aunque «F1 2014» es un juego notable, se nota un bajón respecto 2013. Se echan de menos más contenidos y variedad –como los clásicos, desaparecidos– y algo más de calidad técnica y simulación.

La nota

86

¡Fútbol es fútbol!

FIFA 15

El fútbol es así; fútbol es fútbol; no hay rival pequeño; si está de que no, es que está de que no... ¡Ay, más de un siglo corriendo detrás del balón y seguimos igual!

LA REFERENCIA



FIFA 14

- «FIFA 15» cambia al motor Ignite igual que el usado en la versiones de consola, a diferencia de «FIFA 14», que usa uno diferente para PC.
- Los modos de juegos en ambos son prácticamente los mismos, aunque «FIFA 15» el acceso es automático a los desafíos.

Igual que el Barça es "més que un club", «FIFA» hace tiempo que dejó de ser sólo un juego de fútbol, en el que echar partidos con un colega, para convertirse en un "transformer": pulsas un botón y te salen 18 opciones distintas en un menú, pulsas otro y te conectas a Internet para descargarte noticias actualizadas en tiempo real, plantillas puestas al día y cambiar configuraciones del FIFA Ultimate Team... Y es que la serie deportiva de EA ha crecido tanto a lo largo de los años que lo de jugar al fútbol casi parece secundario. Sólo con las opciones de configuración de tácticas, creación de jugadores, cambios en los equipos, compras y ventas en el Ultimate Team, simulaciones de partidos, consultas de estadísticas, revisión de filigranas, celebraciones, etc. te puedes pasar días sin "pisar" el césped.

"Ignición" en PC

Uno de los apartados más comentdos de esta edición de «FIFA» ha sido el uso del motor Ignite, que apareció en la versión anterior, pero sólo en las versiones de consola. Aunque la versión de PC realmente estaba bien, los detalles de mejora técnica este año son apreciables visualmente... a costa de subir los requisitos mínimos de forma ostensible.

El salto en los requisitos es un poco disparatado, y aunque el resultado está muy bien, si el año pasado andabas justito de equipo, éste más te vale haber renovado el PC, porque si no... Pero, dejando a un lado la parte técnica –con multitud de nuevas ani-

EL FÚTBOL MÁS DINÁMICO Y REAL VUELVE EN SU ENTREGA ANUAL, RENOVADO EN EL ASPECTO TÉCNICO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Electronic Arts
- **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de DVD:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 59,95 €
- **Web:** *www.easports.com/es/fifa* Información, vídeos, imágenes... Interesante, sin más.

3

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Estadios:** 41 (4 españoles)
- **Ligas:** 35
- **Equipos:** Más de 600
- **Jugadores:** Más de 16.000
- **Logros:** 46
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Quad a 2.4 GHz, Athlon II X4 620
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 13 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 650, Radeon HD 5770
- **Conexión:** ADSL (activación Origin, multi)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



Los modestos también están en «FIFA 15». Tanto en datos como en jugadores, todo es real. Eso sí, los estadios son genéricos.



Tu Ultimate Team se pone al día. ¿Que no te gusta? Pues ya sabes, ponte a cambiarlo hasta que crees el equipo perfecto.



Los desafíos son necesarios no sólo para adquirir experiencia. Se activan automáticamente para medir el nivel y acceder a los partidos.



El fútbol más real vuelve con «FIFA 15». A las mejoras técnicas que incluye la nueva entrega de la serie -ya basada en Ignite- se unen los modos de juego conocidos y mejoras ambientales.



¡Che, nano, Mestalla en una impresionante perspectiva! La reproducción de los estadios, la ambientación de las gradas y la experiencia de sentirte ahí se ha potenciado en «FIFA 15».

maciones para todo, desde jugadores de campo, porteros, celebraciones y demás, hasta la física del balón–, nuevamente «FIFA 15» se sale en jugabilidad y opciones.

Agarra el mando

Desde Ultimate Team, que sigue siendo una de las opciones más llamativas, hasta los torneos, ligas, partidos rápidos, opciones de gestión, etc. «FIFA 15» se nota más accesible en la jugabilidad, con regates, pases realistas, desmarques estupendos, una IA excelente y una sensación sobresaliente en todos los apartados, jugando los partidos. Eso sí, hazlo con el pad de Xbox 360 en la mano, porque lo del teclado... ni lo intentes.

Lo que sí debería mejorar «FIFA» en futuras ediciones –porque este año además la cosa se desmadra– es la gestión de menús, tutoriales y demás. No es que estén mal, pero deberían replantearse de cara a los nuevos jugadores, que se pueden sentir completamente perdidos en el mar de opciones –sin apenas información– que se ofrecen, pareciendo dirigido exclusivamente a veteranos de la saga. **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

FX Fútbol 2.0

Una forma diferente de vivir el fútbol, mucho más allá de los partidos, controlando el club.

▶ Más inf. MM 227 ▶ Nota: 90

NBA 2K14

Cambia de disciplina deportiva con uno de los juegos de equipo más alucinantes que hay en PC.

▶ Más inf. MM 225 ▶ Nota: 94

nuestra opinión

DISFRUTA DEL MEJOR FÚTBOL EN PC. «FIFA 15» llega con más equipos y opciones, y renovado en lo técnico con el motor Ignite, para vivir el fútbol a tope.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- ↑ Un año más, se sale en el apartado de licencias, clubes, jugadores... tanto en cantidad como en fidelidad a datos y modelos.
- ↑ En el apartado técnico es aún mejor, con más y mejores animaciones para todo.
- ↑ La sensación de estar en los campos, con un ambiente potenciado por cánticos y gradas.
- ↑ Más completo es casi imposible.

Lo que no nos gusta

- ↓ Se ha complicado la navegabilidad de los menús, y los requisitos mínimos se han disparado.

Modo individual

«FIFA» es «FIFA». Sigue siendo el fútbol más realista en PC y lleno de opciones. Eso sí, este año Ignite ha disparado los requisitos.

La nota 92

Modo multijugador

Piques inevitables. Los partidos con un amigo son lo mejor para asegurarte piques que duren semanas.

La nota 92

GamePad GXT 24 Trust

Trust te ofrece un pad para controlar todos tus juegos, a un precio insuperable.

14,95 €



› CARACTERÍSTICAS
- Consola de juegos compacta para PC con 2 joysticks analógicos, panel digital de 8 direcciones, 4 botones laterales "Shoulder buttons"y un total de 12 botones de acción programables.
- Función de turbo (repetición) seleccionable individualmente para 8 botones de disparo.
- Su diseño compacto, con revestimiento de goma, garantiza óptima comodidad y agarre más sólido, especialmente para niños y personas con manos pequeñas.
- 2 joysticks analógicos con botones integrados para un control del juego preciso y ergonómico.
- No requiere software: solo hay que conectarlo.

Smartwatch OYE! Todo Rojo

El reloj OYE! Todo, fabricado por la empresa española OYE!, combina diseño y funcionalidad.

99,95 €



› CARACTERÍSTICAS
- Cronómetro .
- Manos libres .
- Contesta o realiza llamadas desde el reloj.
- Pantalla táctil 1,48" capacitiva TFT LCD
- En Pantalla hora / fecha / Semana / Nivel de Batería.
- Timbre de aviso cuando se recibe una llamada.
- Muestra el número o el nombre de las llamadas entrantes.
- Reproduce la música en el teléfono.
- Zumbido recordatorio una vez que se desconecta tu teléfono.
- Sincronización phone book / SMS / historial de llamadas.
- Pasómetro, Barómetro, Vibración
- Remoto para tomar fotografias a distancia.
- Recibir mensajes en el reloj (incluyendo WeChat, Facebook, Twitter, WhatsApp, Skype, etc...).
- Alarma anti-pérdida.

Alfombrilla XXL Ratón GT207 Trust

Pad de ratón extragrande diseñado para garantizar una precisión óptima y un control suave.

14,95 €

› CARACTERÍSTICAS
- Diseño de la superficie extragrande (395x315mm).
- Bordes irrompibles.
- Puede utilizarse con todos los sensores y sensibilidades de ratón
- Cubierta de tejido de textura suave para garantizar una precisión óptima y un control suave.
- Parte inferior antideslizante.

micromanía

¡Lo hemos probado!

TABLET HANNSPREE 10,1" IPS QUAD CORE 16GB ROJA

Las mejores tablets no tienen por que ser caras. La prueba está en esta tablet de Hannspree, basada en Android 4.1, que con su procesador ARM Quad Core, y hasta 16 GB de almacenamiento flash, que pueden ampliarse con una tarjeta Micro SD de hasta 32 GB, te ofrece potencia y versatilidad a buen precio.

AURICULARES GXT 10 TRUST

Disfrutar del mejor sonido aislándote del entorno y sin molestar a nadie es posible gracias a los GXT 10 de Trust. Incorpora bandas acolchadas para el ajuste de cabeza y almohadillas para los oídos en material suave. Además, incorpora control de volumen en el cable.

GAME PAD F310 LOGITECH

La compatibilidad máxima es una de las virtudes de este cómodo y versátil Game Pad de Logitech. El F310, además de su distribución clásica de botones, permite una configuración y personalización total. También es posible jugar con títulos no compatibles gracias al software Logitech Profiler.

SMARTWATCH OYE! TODO ROJO

Apple no tiene la exclusiva de los smartwatch. Este espectacular reloj está fabricado por la compañía española OYE! que combina diseño y funcionalidad. Controla todo en tu dispositivo móvil con un reloj que es compatible con todos los dispositivos Android que tengan Bluetooth v. 2.0 o superior y Android 2.3 o superior. Puedes descargar la aplicación Mediatek SmartDevice para instalar en el smartphone.

GAMEPAD GXT 24 TRUST

Dos joysticks analógicos, la cruceta digital de ocho direcciones y los cuatro botones laterales no siempre son suficientes para controlar al milímetro todas las funciones de un juego, así que este pad de Trust incluye un total 12 botones de acción programables. Además de su ergonomía y comodida de uso, con un diseño con revestimiento de goma, no necesita software. Sólo tienes que conectarlo y jugar.

ALFOMBRILLA XXL RATÓN GT207 TRUST

Cuando estás con un juego de acción el ratón vuela sobre la superficie, pero si es extragrande como la de la alfombrilla XXL GT207 de Trust, nunca perderás el control ni la manejabilidad total. Sus bordes son irrompibles y su parte inferior es antideslizante.



LOS MEJORES JUEGOS DE TERROR

ENFRÉNTATE AL MIEDO EN TU PC

Esta recta final de año está marcada por dos grandes survival horror, «Alien: Isolation» y «The Evil Within», así que es el mejor momento para repasar los juegos que más miedo nos han dado.

ALIEN: ISOLATION

- **Estudio/Compañía:** The Creative Assembly
- **Distribuidor:** SEGA / Koch Media
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Valoración:** ●●●●●●



Después del alluvión de críticas –la mayoría justificadas– de «Aliens: Colonial Marines», todo el mundo andaba con la mosca detrás de la oreja con el proyecto de «Alien: Isolation» que Creative Assembly se atrevió a emprender. Hoy podemos corroborar que sí, este es el juego que "Alien" merece, uno digno de llevar el nombre de una de las franquicias de terror más populares del cine. Las desventuras de Amanda Ripley en la Sevastopol recuerdan muchísimo a las de su madre en el cine, no solo por la constante y amenazante presencia del xenomorfo durante toda la aventura, sino por la trabajada estética retrofuturista conseguida, inspirada por H.R. Giger. Sin duda, uno de los mejores y más tensos juegos de miedo de la última década.

INFOMANÍA

- Género: **Aventura / Acción**
- Estilo: **Survival Horror**
- Temática: **Ciencia Ficción**
- ¿Da miedo?: **Más de uno no podrá con él**
- Disponible en: **Distribución digital, DVD**
- Precio: **59,99 €**
- **www.alienisolation.com**







El miedo visceral que sentirás en «Alien Isolation» se sustenta en la sensación de indefensión y vulnerabilidad permanente y en una ambientación soberbia.







Los horrores, la oscuridad, los delirantes monstruos... Todo en «The Evil Within» recuerda al cine clásico de terror, pero con una atmósfera más inquietante.

THE EVIL WITHIN

- **Estudio/Compañía:** Tango Gameworks
- **Distribuidor:** Bethesda Softworks
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Valoración:** ●●●●●



Un juego hecho por el creador de «Resident Evil», Shinji Mikami, siempre va a hacer que le prestemos atención, sobre todo si su aspecto es tan sobrecogedor como lo es en «The Evil Within». Tango Gameworks pretende jugar con el factor psicológico del terror y dejarnos patidifusos con los explícitos tormentos mostrados en pantalla.

Aunque la sombra de «Resident Evil 4» es alargada, sus diseños lucen más atrevidos, sus escenarios son más propios del género y los enemigos son capaces de sobresaltar al más valentón. La jugabilidad está orientada más hacia la acción, en detrimento de un terror más primario y total, pero la sensación de peligro letal es constante.

INFOMANÍA

- Género: **Acción / Aventura**
- Estilo: **Survival Horror**
- Temática: **Monstruos**
- ¿Da miedo?: **Lo suficiente como para alimentar tus pesadillas**
- Disponible en: **Distribución digital, DVD**
- Precio: **59,99 €**
- **theevilwithin.com**

Desarrollar un juego de terror entraña una gran dificultad. Por un lado está que no todo el mundo se asusta con las mismas cosas: hay gente a la que le aterrorizan los payasos y otros que no soportan los sonidos en la oscuridad. Por otro, es que su público no es el más mayoritario, de entrada. Pero los últimos años hemos visto aparecer grandes juegos de terror, razón que ha venido a animar la aparición de nuevas apuestas.

Las fórmulas del terror

La recta final de 2014 está marcada por dos títulos, «Alien Isolation», digno del nombre que lleva; y «The Evil Within», que podría llamarse «Resident Evil» y todos estaríamos tan contentos. Estos dos juegos corren a cargo de dos grandes compañías, SEGA y Bethes-

UNA SOLA VIDA QUE PERDER



«Dark Souls» no es un *survival horror*, pero ciertas fases son más oscuras que la boca de un lobo y el miedo a morir con un montón de almas que puedes perder para siempre está ahí. La tensión que se acumula al enfrentarse a determinados enemigos también es propia del género, así que no nos avergüenza decir que el trabajo de From Software tiene mucho de terrorífico.







En el papel de Miles Upshur, acudes a investigar qué sucede en un hospital psiquiátrico y lo que encuentras supera los peores temores de cualquier mortal.

OUTLAST

- **Estudio/Compañía:** Red Barrels Games
- **Distribuidor:** Red Barrels Games
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Valoración:** ●●●●●○

Pese a tratarse del primer proyecto de los estudios *indie* de Red Barrels –eso sí, con prestigiosos ex-miembros de Ubi y EA–, fue capaz de llamar la atención ya desde la fase de desarrollo y acabó sorprendiendo a todo el mundo con su vuelta de tuerca a los más típicos elementos del género: un psiquiátrico abandonado, un protagonista desvalido que no sabe cómo se ha metido en semejante lío, oscuridad constante, enemigos piradísimos... Y, sin embargo, la mezcla de elementos resultó todo un acierto.

«Outlast» demuestra que el terror puede adoptar múltiples formas a partir de un planteamiento simple. En este caso, a través de la pantalla de una cámara de vídeo con visión nocturna.



INFOMANÍA
- Género: **Acción / Aventura**
- Estilo: **Survival Horror**
- Temática: **Psicópatas**
- ¿Da miedo?: **Después de jugar, quizá necesites un psiquiatra ;-)**
- Disponible en: **Distribución digital**
- Precio: **19,99 €**
- **redbarrelsgames.com**

AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS

- **Estudio/Compañía:** The Chinese Room
- **Distribuidor:** Frictional Games
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Valoración:** ●●●●○○

Puede que «Amnesia: A Machine for Pigs» no impresione tanto como su antecesor, «Amnesia: The Dark Descent», pero la terrible historia de esta aventura de misterio no deja indiferente a nadie. Y lo conseguido que esté al apartado sonoro y su ambientación, tampoco. Oirás el gruñido de los cerdos hasta en tus sueños, te lo prometemos.

INFOMANÍA
- Género: **Aventura**
- Estilo: **Misterio**
- Temática: **Psicópatas**
- ¿Da miedo?: **No comerás cerdo en un mes**
- Disponible en: **Distribución digital**
- Precio: **17,49 €**
- **www.aamfp.com**



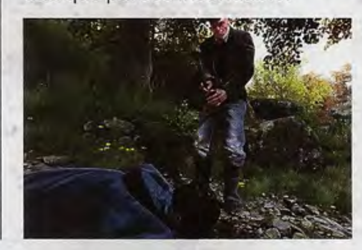


THE VANISHING OF ETHAN CARTER

- **Estudio/Compañía:** The Astronauts
- **Distribuidor:** The Astronauts
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Valoración:** ●●●●●○

El juego de The Astronauts confía más en lo desconcertante de su misterio que en lo terrorífico para crear una constante tensión a través de los bosques de Red Creek Valley. Las pistas tras de la desaparición de Ethan Carter nunca están claras y con cada paso que damos nos sumergimos más y más en una oscuridad que parece insondable.

INFOMANÍA
- Género: **Aventura**
- Estilo: **Misterio**
- Temática: **Investigación**
- ¿Da miedo?: **Más intrigante que aterrador**
- Disponible en: **Distribución digital**
- Precio: **18,99 €**
- **ethancartergame.com**





PUZLES PARA TEMBLAR



Algo que suele caracterizar a los juegos de terror es que te obligan a pensar, desafiando a tu cerebro a superar el pánico. A veces, estos puzles son sencillos –como encontrar una llave en una habitación cercana–, pero, por ejemplo, en «Alien Isolation», puedes enloquecer. Otros juegos apuestan por un impacto visual más directo, como en «The Evil Within», o por una combinación de ambos retos, frialdad y habilidad, como en los «Dead Space».

MISTERIOS, ZOMBIS, EL ALIEN... TIENES MÁS PROPUESTAS QUE NUNCA PARA PASARLO DE MIEDO

da, respectivamente, pero el género ha estado los últimos años en manos de compañías *indies*, principalmente. Títulos como «Penumbra» o «Amnesia: The Dark Descent», ambos de Frictional Games, han influenciado muchísimo en cómo entendemos el *survival horror* a día de hoy. Pero también hay otros ejemplos menos terroríficos, como «Left 4 Dead» o «Day Z», que apuestan más por el estrés





DEAD RISING 3

- **Estudio/Compañía:** Capcom Vancouver
- **Distribuidor:** Capcom / Microsoft
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Valoración:** ●●●●○○

Cambiemos de tono: el terror puede tener un giro cómico, y en eso confía «Dead Rising 3», que llegó a PC en la Edición Apocalipsis tras su paso por Xbox One, como viene caracterizando a la saga, une el drama humano de un apocalipsis zombie con armas estrafalarias y jefes finales que parecen sacados de un delirante circo.

INFOMANÍA
- Género: **Terror**
- Estilo: **Survival Horror**
- Temática: **Zombies**
- ¿Da miedo?: **Da sustos, sí, pero sobre todo te hará reir**
- Disponible en: **Distribución digital**
- Precio: **49,99 €**
- **www.facebook.com/deadrising**





DEAD ISLAND: RIPTIDE

- **Estudio/Compañía:** Techland
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Valoración:** ●●●●○○

Otra apuesta diferente. La segunda entrega –que no continuación del éxito de Techland– expandía un poquito más la fórmula de acción con elementos de rol de «Dead Island» y confiaba en la mejor ambientación para llegar al jugador. Una lástima que no fuera muy espectacular gráficamente y que algunos fallos puedan resultar muy frustrantes.

INFOMANÍA
- Género: **Acción / Rol**
- Estilo: **Survival Horror**
- Temática: **Zombis**
- ¿Da miedo?: **El acoso zombi sí, pero sus *bugs* también**
- Disponible en: **Distribución digital**
- Precio: **19,99 €**
- **www.deadisland.com**

Y PARA EL FUTURO...

Quien diga que los *survival horror* y los juegos de miedo están pasados de moda, que se lo piense un poco otra vez. El año que viene hay previstos un montón de juegos de terror que nos quitarán el sueño. ¿Te atreverás a jugarlos?

DYING LIGHT

Techland abandonó la serie «Dead Island» para desarrollar esta suerte de «Mirror's Edge» en un mundo abierto con zombis, donde la noche es tu mayor enemigo.



H1Z1

SOE ha querido hacer su propio MMO de terror –al estilo de «Day Z»– aunque con un giro algo más social y misterioso. Aún se sabe poco de este juego, pero tiene buena pinta.



ROUTINE

Como «Alien Isolation», Routine mezcla ciencia ficción y terror: tienes que explorar una base lunar tomada por unos robots a los que se les ha ido la pinza. ¿Qué ha fallado?



SOMA

Lo nuevo de Frictional Games es desconcertante: ciencia ficción bajo el océano, un lugar donde los humanos pueden sobrevivir sin cerebro y controlados por máquinas.



FIREWATCH

¿Qué puede tener de terrorífico vigilar un parque nacional? Pues mucho si estás solo y tu única conexión con el mundo real es una compañera de trabajo que te oculta... cosas.



y el pánico frente a oleadas de pertinaces zombis, o por el miedo ante la certeza de que puedes perecer en cualquier momento.

Ingenio alternativo

Si esta temporada contamos con juegos enfocados a inspirar el terror en sí –más que en la acción– es gracias a títulos como «Outlast» o «Slender Man», que decidieron arriesgarse a probar propuestas diferentes o reinterpretar las fórmulas más comunes eludiendo clichés. El resultado ha merecido la pena, porque las grandes compañías parecen dispuestas a asumir ciertos riegos e invertir en esa búsqueda del terror esencial que todos adoramos, aunque en nuestro fuero interno sintamos un escalofrío al pensar en la doble mandíbula de un xenomorfo o en el filo del hacha de un monstruo deforme. **B.T.V.**

NUESTROS FAVORITOS



Aunque en nuestras pesadillas siempre habrá un oscuro rincón para clásicos como «Alone in the Dark» o «Silent Hill 2», hay novedades muy capaces de aterrorizarnos.

- **ALIEN ISOLATION.** ¡Un xenomorfo vuelve a dar miedo! Prueba de que es un juegazo imprescindible.
- **THE EVIL WITHIN.** No todo es estar escondido debajo de una mesa, a veces nos gusta sacar la pistola.
- **THE VANISHING OF ETHAN CARTER.** Un misterio cautivador en el que no podrás dejar de pensar.

OPORTUNIDADES



ABSOLUTE POWER DELUXE

Se trata de una excelente colección de FX Interactive que incluye los títulos de estrategia «Omerta», «Grandes Batallas Medievales» y «Alea Iacta Est», y la acción de «Templario» por sólo 19,95 €.



FOOTBALL MANAGER 2014

El excepcional mánager de gestión deportiva de SEGA en su última edición, está disponible como descarga digital en la tienda online de SEGA por sólo 24,99 €. Para adquirirlo, visita el apartado Store de la web de SEGA en **www.sega.es/games/**



TITANFALL EDICIÓN DIGITAL DELUXE

El mes pasado comentamos la rebaja de «Titanfall». Ahora nos llega esta edición digital que añade el Pase de Temporada de «Titanfall» con acceso a múltiple contenido extra. Está en **www.origin.com** por 47,97 €.



SIMCITY PLUS EDITION DIGITAL

También en la tienda online Origin, Electronic Arts pone a la venta esta edición aumentada de «SimCity» que incluye la expansión futurista, «Ciudades del Mañana». Está disponible por un precio de 29,95 €.



¡Tras las líneas del Tercer Reich!

Enemy Front: Edición Limitada

Un corresponsal de guerra no debería ser un factor crucial en el conflicto, pero aquí te va a tocar hacer mucho más que buenas fotos

Aunque la ambientación bélica ha envuelto algunos de los títulos más célebres del género de la acción, últimamente este territorio parecen disputárselo apenas un par de series. Y hay menos lanzamientos aun inspirados en la Segunda Guerra Mundial, quizá por la saturación de juegos en años anteriores. Pero «Enemy Front» ha venido a convertirse en un tercero en discordia dispuesto a competir con otros grandes de la acción bélica en primera persona dando lo mejor. Ofrece, de entrada, un argumento sugerente y realista, objetivos variados, amplitud táctica para afrontar cada misión y una tecnología avanzada sobre la base del motor gráfico de Crytek. ¿Consigue vencer?

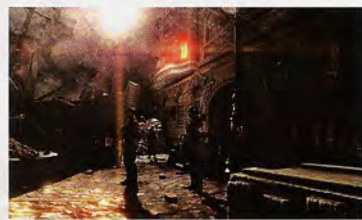




Solo ante los nazis

Atrapados en territorio enemigo, rodeados de nazis, la campaña de «Enemy Front» ofrece momentos geniales. Pero pese al espectáculo visual del Cryengine y el gran trabajo de diseño artístico, a veces una IA algo torpe empaña lo que de otro modo habría sido una campaña épica. Además, te lo acabas en apenas una decena de horas. No obstante, es un juego estupendo, intenso e inmersivo, y añade un multijugador para tiroteos de hasta doce jugadores. No está nada mal.



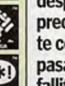


INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 19,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Comentado:** No comentado en Micromanía
- **Estudio/Cía.:** City Interactive
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** 1 **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.bandainamcogames.es/producto/enemy-front/pc

18





La nueva nota

«Enemy Front» es acción bélica de vanguardia. Tres meses después de su estreno, y con el precio rebajado, no te costará mucho pasar por alto sus fallitos. ¿O sí?

87

El espectáculo y realismo del Cross

MXGP: The Official Motocross Videogame

¡Sé audaz con tu moto y no temas ensuciarte!







Hay que reconocer que los chicos de Milestone son muy buenos en lo suyo, la velocidad. En el ámbito de los juegos de motos, la serie «MotoGP» domina absolutamente. La «WRC», por su parte, no deja de mejorar desde que el estudio italiano tomó las riendas de la franquicia. Y, el pasado abril, descubrimos que también lo bordan con el cross en «MXGP». Manejo, física, gráficos, aprendizaje, diversidad de modalidades y pruebas... Y, por supuesto, el juego cuenta con la licencia oficial del Campeonato Mundial de Motocross para las categorías MX1 y MX2, con todos los pilotos, motocicletas y circuitos incluidos.

Disfrutable por todos

En contra de lo que cabría esperar tratándose de un tema tan específico como el motocross, lo cierto es que «MXGP» es un juego más que apto para cualquier amante de la velocidad. El sistema de progresos –desde la Debut Season– y el intuitivo pero realista manejo te engancha desde que te subes a la moto... Y también te mancha, porque el baro salpica que es una gozada verlo. Para los más entusiastas, rizando el rizo, el juego soporta dos joysticks que pueden usar a modo de manillar. Y ahora está diez euros más barato... ¡Mola!



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Velocidad
- **PVP Recomendado:** 19,95€ (Game)
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** No comentado en Micromanía
- **Estudio/Cía.:** Milestone
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** 1 **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *milestone.it* *www.bandainamcogames.es*

3



La nueva nota

Si te gusta el motocross, no lo dudes, te encandilará... **Y si eres un novato pero con ganas de velocidad, también lo disfrutarás. ¡Prueba la demo para convencerte!**

89

¡Aprovisiónate para la campaña definitiva!

Company of Heroes 2: Digital Collector's Edition

Asume el mando de las tropas y... ¡ni un paso atrás, camarada!

Ahora que nos preparamos para la expansión de «Company of Heroes 2» ambientada en la Batalla de las Ardenas, es un buen momento para reconsiderar este juegazo de estrategia de Relic, si aún no has tenido ocasión de jugarlo. Como recordarás, la campaña principal del juego tiene el Frente del Este de la 2ª GM como teatro de operaciones, enfrentando a la Wehrmacht contra el Ejército Rojo. ¡Elige bando!

Si te decides y quieres hacerlo por todo lo alto, lo mejor es lanzarte a la edición digital de coleccionista que SEGA ha rebajado en su tienda online. Incluye varios packs de contenido adicional, la primera entrega de la saga y skins y el Pase de comandantes.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **PVP Recomendado:** 64,99€ (SEGA)
- **Idioma:** Castellano (texto y voces)
- **Comentado:** MM 221 (Julio 2013)
- **Estudio/Cía.:** Relic Entertainment / SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media (formato físico)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.companyofheroes.com/es_es/* *es.download-shop.sega.com*

18



La nueva nota

¿Sus papeles, Comandante? OK, continúe y suerte en la batalla. **Aquí encontrarás todas las tácticas para la victoria y disfrutarás de la mejor estrategia bélica en PC.**

94

SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€
MICROSOFT	
Fable III	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12)
   Simulación · Electronic Arts
2. LOS SIMS 4 EDICIÓN LIMITADA (12)
   Simulación · Electronic Arts
3. DIABLO III REAPER OF SOULS (16)
   Rol · Activision Blizzard
4. LOS SIMS 4 EDICIÓN PREMIUM (12)
   Simulación · Electronic Arts
5. DIABLO III (16)
   Rol · Activision Blizzard
6. FIFA 15 (3)
   Deportivo · Electronic Arts
7. LOS SIMS 4 EDICIÓN COLECCIONISTA (12)
   Simulación · Electronic Arts
8. LOS SIMS 3 INICIACIÓN (12)
   Simulación · Electronic Arts
9. WORLD OF WARCRAFT MISTS OF... (12)
   Rol Online · Activision Blizzard
10. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12)
   Rol Online · Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a Septiembre de 2014.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2015 (3)
   Estrategia · SEGA
2. THE SIMS 4 STANDARD EDITION (12)
   Simulación · EA
3. CIVILIZATION BEYOND EARTH (12)
   Estrategia · 2K/Take 2
4. MIDDLE-EARTH. SHADOWS OF MORDOR (18)
   Acción · Warner
5. THE EVIL WITHIN (18)
   Survival Horror · Bethesda
6. THE SIMS 4 LIMITED EDITION (12)
   Simulación · EA
7. WOW WARLORDS OF DRAENOR COL. ED. (12)
   MMORPG · Activision Blizzard
8. FARMING SIMULATOR 15 (3)
   Simulación · Koch Media
9. FARMING SIMULATOR 15 COLLECTORS ED. (3)
   Simulación · Koch Media
10. BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL (18)
   Acción · Take 2

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Octubre de 2014.

U.S.A.

1. BORDERLANDS 2 GOTY (DESCARGA)
   Acción · Take 2
2. BORDERLANDS 2 HEADHUNTER PACK 5 (DESC.)
   Acción · Take 2
3. BORDERLANDS 2 HEADHUNTER PACK 4 (DESC.)
   Acción · Take 2
4. BORDERLANDS 2 ULTIMATE VAULT H. (DESC.)
   Acción · Take 2
5. BORDERLANDS 2 HEADHUNTER PACK 2 (DESC.)
   Acción · Take 2
6. BORDERLANDS 2 HEADHUNTER PACK 3 (DESC.)
   Acción · Take 2
7. BORDERLANDS 2 HEADHUNTER PACK (DESC.)
   Acción · Take 2
8. BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL (DESCARGA)
   Acción · Take 2
9. THE SIMS 4 LIMITED EDITION
   Simulación · EA
10. BORDERLANDS GOTY (DESCARGA)
   Acción · Take 2

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Octubre de 2014.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 ALIEN ISOLATION



Aventura/Survival Horror · Creative Assembly · Koch Media · 49,99 €



Sin ninguna duda, el juego que el universo Alien se merecía y uno de los survival horror más alucinantes y completos que hayamos visto. Es como estar dentro de la película.

Comentado en MM 237 · Puntuación: 95

3 DIVINITY ORIGINAL SIN



Rol · Larian Studios · Larian Studios · 36,99 €



Un juego de rol inspirado en el estilo de los grandes clásicos, que ofrece absoluta libertad en acción, elecciones y jugabilidad.Te entusiasmará, pese a estar únicamente en inglés.

Comentado en MM 235 · Puntuación: 94

4 DEAD RISING 3



Acción · Capcom · Koch Media · 49,99 €



La ciudad de Los Perdidos ha sido arrasada por una invasión zombi. La nueva entrega de «Dead Rising» es más ambiciosa, divertida y completa que ninguna anterior.

Comentado en MM 236 · Puntuación: 90

9 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



Rol · Bethesda Game Studios · Koch Media · 19,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

Comentado en MM 203 · Puntuación: 98

10 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



Estrategia · Blizzard · Activision Blizzard · Gratuito



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

Comentado en MM 230 · Puntuación: 98

11 GRID AUTOSPORT



Velocidad · Codemasters · Bandai Namco · 49,95 €



Probablemente el juego más completo, variado y divertido para los amantes de la competición. Codemasters se ha sacado de la manga un juego magistral en todos los sentidos.

Comentado en MM 235 · Puntuación: 96

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA — STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

Blizzard · Activision Blizzard · 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

Comentado en MM 188 · Puntuación: 98

ACCIÓN — DISHONORED



Arkane/Bethesda · Koch Media · 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

AVENTURA — HOLLYWOOD MONSTERS 2



Pendulo Studios · FX · 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

Comentado en MM 198 · Puntuación: 93

1 SOMBRAS DE MORDOR



» Acción/Rol/Aventura » Monolith
» Warner Bros. Int. » 49,99 €



La historia de Talion y su espectro ha sido una de las más gratas sorpresas del mes, con un señor juegazo que Monolith y Warner se han marcado, para ofrecernos uno de los títulos más destacados ambientados en el mundo de Tolkien. Si te gustan los buenos juegos de acción, no te lo pierdas.

» Comentado en MM 237 » Puntuación: 95



5 CIVILIZATION BEYOND EARTH



» Estrategia » Firaxis/2K
» take 2 » 49,99 €



Firaxos y Sid Meier se han vuelto a sacar de la mano un juegazo, capaz de mejorar y renovar la fórmula de «Civilization». Un cambio para mejor, que aporta innovación y diversión.

» Comentado en MM 237 » Puntuación: 96

6 DEFENSE GRID 2



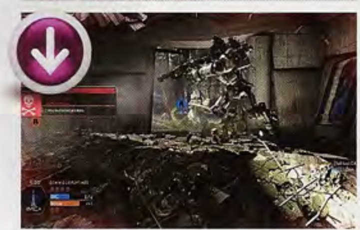
» Estrategia » Hidden Path
» 505 Games » 22,99 €



Un juego de estilo "Twoer Defence" en estado puro, con unos magníficos diseños tácticos en sus mapas y enormes opciones de variación en los modos de juego. Sensacional.

» Comentado en MM 237 » Puntuación: 90

7 TITANFALL



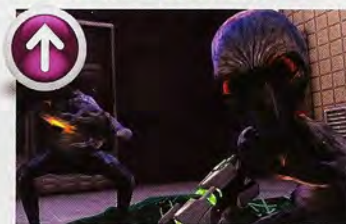
» Acción » Respawn Entertainment
» EA » 59,95 €



El primer juego de Respawn ha cumplido con todas las expectativas. Se trata de una visión innovadora de la acción multijugador, y es pura diversión.

» Comentado en MM 231 » Puntuación: 94

8 XCOM ENEMY WITHIN



» Estrategia » Firaxis/2K
» Take 2 » 29,99 €



Sabemos que, para ser una expansión, es un producto caro, pero mejora «XCOM Enemy Unknown», y eso ya es decir mucho. Se trata de un complemento imprescindible para «XCOM».

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 96

12 LOS SIMS 4



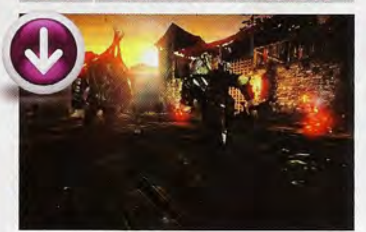
» Simulación » Maxis/EA
» Electronic Arts » 59,95 €



El regreso de los Sims nos ha traído un montón de novedades y unos personajes más vivos y emotivos que nunca. Necesita un poco de pulido en varios apartados, pero es un gran juego.

» Comentado en MM 236 » Puntuación: 85

13 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



» Rol/Acción » CD Projekt RED
» Namco Bandai » 29,95 €



Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo, que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

» Comentado en MM 218 » Puntuación: 96

14 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO



» Estrategia » Firaxis/2K Games
» Take Two » 29,95 €



La nueva expansión de «Civilization V» expande las posibilidades del original. Retoma ideas clásicas de la serie y añade otras inéditas, además de un montón de civilizaciones.

» Comentado en MM 222 » Puntuación: 96

15 BORDERLANDS THE PRE SEQUEL



» Acción » Gearbox/2K Australia
» Take 2 » 49,99 €



La acción vuelve a Pandora en una historia que nos lleva a luchar junto a Jack el Guapo. La misma diversión de siempre con el aliciente de los combates en baja gravedad. Hilarante.

» Comentado en MM 237 » Puntuación: 84

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» Bethesda » Koch Media » 19,95€

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

» Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

» Comeantado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

» Ubisoft Romania » Ubisoft » 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

» Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

» EA Sports » Electronic Arts » 39,95€

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 94

Selección del lector

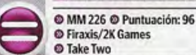
La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Se empieza a mover la lista de estrategia. De momento, ya ha entrado, haciéndose un importante hueco, «Rise of Venice». Eso sí, en todo lo alto siguen los alienígenas de Firaxis, agarrados al top.

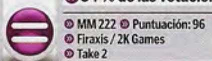


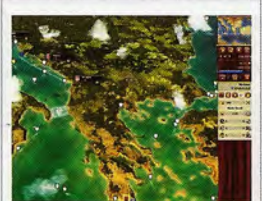
1 XCOM ENEMY WITHIN (=)
- 36 % de las votaciones
- MM 226 · Puntuación: 96
- Firaxis/2K Games
- Take Two





2 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO (=)
- 34 % de las votaciones
- MM 222 · Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2





3 RISE OF VENICE GOLD EDITION (N)
- 20 % de las votaciones
- MM 236 · Puntuación: 90
- Kalypso
- Meridiem

4 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT (=)
- 8 % de las votaciones
- MM 230 · Puntuación: 98
- Blizzard
- Activision Blizzard

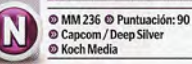
5 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (=)
- 2 % de las votaciones
- MM 218 · Puntuación: 94
- Blizzard
- Activision Blizzard

ACCIÓN

Entrada fulgurante de «Dead Rising 3» al top de la lista de acción. El juego de Capcom, aparte de su calidad, ha aprovechado el tirón zombi como ninguno y nos ofrece horas de diversión.

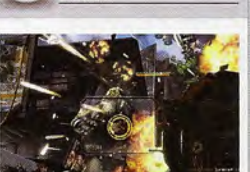


1 DEAD RISING 3 (N)
- 37 % de las votaciones
- MM 236 · Puntuación: 90
- Capcom / Deep Silver
- Koch Media





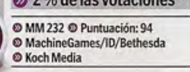
2 WATCH DOGS (↓)
- 30 % de las votaciones
- MM 233 · Puntuación: 90
- Ubisoft Montreal
- Ubisoft



3 TITANFALL (↓)
- 22 % de las votaciones
- MM 231 · Puntuación: 94
- Respawn/EA
- EA

4 DISHONORED (=)
- 9 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media

5 WOLFENSTEIN THE NEW ORDER (↓)
- 2 % de las votaciones
- MM 232 · Puntuación: 94
- MachineGames/ID/Bethesda
- Koch Media



AVENTURA

Más tranquila está por ahora la lista de aventura, con los juegos de Telltale que se ha hecho fuerte en lo más alto. De momento, habrá que esperar un mes más, como mínimo, para ver cambios...



1 THE WOLF AMONG US (=)
- 33 % de las votaciones
- MM 228 · Puntuación: 90
- Telltale Games
- Telltale Games



2 THE WALKING DEAD TEMPORADA 2 (=)
- 32 % de las votaciones
- MM 228 · Puntuación: 92
- Telltale/Skybound
- Telltale/Steam



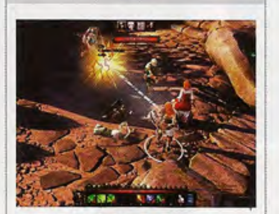
3 BROKEN AGE (=)
- 18 % de las votaciones
- MM 229 · Puntuación: 88
- Double Fine
- Double Fine

4 A NEW BEGINNING (=)
- 10 % de las votaciones
- MM 234 · Puntuación: 83
- Daedalic Entertainment
- Meridiem Games

5 MURDERED SOUL SUSPECT (=)
- 7 % de las votaciones
- MM 234 · Puntuación: 83
- Daedalic Entertainment
- Meridiem Games

ROL

Parece que no ha habido cambios en el rol... No, espera, isí hay un cambio! Lo que ocurre es que ha sido en la parte inferior de la lista, con «Risen 3» ocupando el quinto puesto. No está mal.



1 DIVINITY ORIGINAL SIN (=)
- 43 % de las votaciones
- MM 235 · Puntuación: 94
- Larian Studios
- Larian Studios



2 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM (=)
- 20 % de las votaciones
- MM 203 · Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media



3 DARK SOULS II (=)
- 14 % de las votaciones
- MM 232 · Puntuación: 92
- From/Bandai Namco
- Bandai Namco

4 SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD (↑)
- 12 % de las votaciones
- MM 230 · Puntuación: 90
- Obsidian / Ubisoft
- Ubisoft

5 RISEN 3 TITAN LORDS (N)
- 11 % de las votaciones
- MM 236 · Puntuación: 78
- Piranha Bytes
- Deep Silver

VELOCIDAD

Sigue dominando «GRID Autosport» y es por méritos propios, hay que reconocérselo. Es uno de los mejores juegos de coches que puedes encontrar hoy día. Por lo demás, todo tranquilo.



1 GRID AUTOSPORT (=)
- 34 % de las votaciones
- MM 235 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



2 F1 2013 (=)
- 28 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 MOTO GP 14 (=)
- 25 % de las votaciones
- MM 234 · Puntuación: 82
- Milestone
- Bandai Namco

4 GRID 2 (=)
- 10 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

5 NEED FOR SPEED MOST WANTED (=)
- 3 % de las votaciones
- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

Pues una simulación social ha sido la que agitado el género más calmado de todos. «Los Sims 4» es simulación, diferente, pero simulación, y ahí se ha colado. ¡En lo más alto!





1 **LOS SIMS 4**



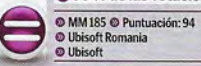
- 38 % de las votaciones
- MM 236 · Puntuación: 85
- maxis / EA
- EA





2 **SILENT HUNTER 5**



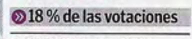


- 30 % de las votaciones
- MM 185 · Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft





3 **WORLD OF WARPLANES**





- 18 % de las votaciones
- MM 227 · Puntuación: 94
- Wargaming.net
- Wargaming



4 **TAKE ON HELICOPTERS**



- 10 % de las votaciones
- MM 207 · Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive



5 **MICROSOFT FLIGHT**



- 4 % de las votaciones
- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

DEPORTIVOS

No hemos llegado a ver este mes «NBA 2K 15», pero acaba de salir. A «FIFA 15» le ha pasado lo mismo, y «PES 2015» está al caer. Pero hasta el próximo mes no veremos cambios.



1 **NBA 2K14**



- 36 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 94
- 2K Games
- Take 2





2 **FIFA 14**



- 32 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 94
- Electronic Arts
- EA





3 **PES 2014**



- 20 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 78
- Konami
- Konami

4 **FIFA 13**



- 10 % de las votaciones
- MM 214 · Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts

5 **FX FÚTBOL**



- 2 % de las votaciones
- MM 220 · Puntuación: 88
- FX Interactive
- FX Interactive

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

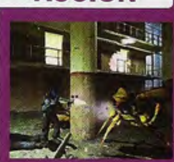
En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
40% de las votaciones	32% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



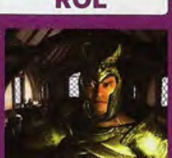
1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
45% de las votaciones	28% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
39% de las votaciones	33% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
42% de las votaciones	31% de las votaciones	27% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
40% de las votaciones	33% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
46% de las votaciones	31% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
43% de las votaciones	36% de las votaciones	21 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

Videojuegos para la salud

Más allá del entretenimiento

A primera vista, el objetivo principal de los videojuegos es el entretenimiento. Sin embargo, son muchos los que han visto un gran potencial en los llamados *serious games* en aplicaciones educativas, sociales y hasta médicas.

La utilización de videojuegos en programas de formación profesional o militar está a la orden del día. Utilizar videojuegos en las aulas empieza a ser una tendencia y no sólo la idea de algún profesor revolucionario que lucha en solitario frente al rígido sistema educativo actual. Agencias de publicidad, instituciones benéficas públicas o privadas, partidos políticos y entidades religiosas utilizan este tipo de productos para apoyar sus campañas buscando la concienciación social.

¿Pero qué tienen los videojuegos para ser útiles en ámbitos tan diversos? Sus principales características son la inmersión, el disfrute y la estimulación sensorial y afectiva. Esto unido a la potencia de los juegos en general: competición, reto, interacción, recompensa e identificación, hacen que su relación con el aprendizaje sea fluida y casi instintiva. Los videojuegos pueden actuar como catalizadores de múltiples competencias facilitando las habilidades digitales, la creatividad o el pensamiento estratégico.

Los videojuegos y la investigación científica

Afirmar que los videojuegos tienen todas estas cualidades no es algo gratuito. Durante muchos años, investigadores de todo el mundo han dedicado sus esfuerzos a demostrar o desmentir dichas afirmaciones. Han estudiado sus diferentes facetas y explorado sus posibilidades en multitud de ámbitos. Con el tiempo, estas investigaciones han ido derivando en usos y productos que están siendo aprovechados por la industria o ciertos sectores de la sociedad.

Normalmente relacionamos la investigación científica con el ámbito de la medicina, la industria o la tecnología dejando fuera los ámbitos sociales, educativos o humanísticos. Pero nada más lejos de la realidad. La investigación en ciencias sociales está muy exten-



Microsoft Mobile XBox Kiosk es la adaptación de la consola Xbox 360 para habitaciones hospitalarias.

«RE-MISSION» EN LA LUCHA CONTRA EL CÁNCER

El juego «Re-Mission» fue desarrollado para PC por Hope Lab, una organización sin ánimo de lucro con sede en California, que combina la investigación científica con soluciones innovadoras para la mejora de la salud y la calidad de vida de los jóvenes con enfermedades como el cáncer, la obesidad, el autismo, la enfermedad de células falciformes o las depresiones.

Fue creado específicamente para jóvenes con cáncer en clave de acción y en un entorno 3D. Los jugadores se convierten en Roxxi, una nanobot que en el año 2025 viaja a través de los cuerpos de los pacientes con cáncer para destruir las células cancerosas, luchando contra las infecciones bacterianas y la gestión de efectos secundarios derivados del cáncer y su tratamiento.

Una vez estuvo terminado, el videojuego fue probado en un ensayo que pretendía evaluar su eficacia. Se utilizaron 375 jóvenes ingresados en 24 centros médicos de EE.UU., Australia y Canadá. Los datos del estudio fueron publicados en la revista médica Pediatrics y mostraron no sólo una mejora en la calidad de vida, en los conocimientos acerca del cáncer, en su confianza a la hora de hablar de la enfermedad, o en los efectos secundarios, sino que además los pacientes mantuvieron niveles más altos de quimioterapia en sangre durante más tiempo que el grupo de control.

En abril de 2009, se habían distribuido más de 142.000 copias de «Re-Mission» en 81 países de todo el mundo. Actualmente puede descargarse desde la página web del juego en **www.re-mission.net**

La segunda parte de este juego «Re-mission 2» es un conjunto de minijuegos en 2D que con una estética más desenfrenada y atrevida nos permite experimentar la lucha contra el cáncer desde el interior del cuerpo humano.



Hope Lab ya ofrece «Re-Mission 2» en su web. Esta versión consta de una serie de minijuegos arcades pensados para jugar desde el navegador.



«Re-Mission» es un juego de acción en tercera persona que nos lleva con Roxxi, su protagonista, a combatir el progreso del cáncer en el cuerpo humano.


«Re-Missión» ha demostrado ser eficaz para divulgar el conocimiento del cáncer por parte de sus pacientes y consigue mejorar en cierta medida su prónóstico.

dida y permite innovar y estudiar desde una perspectiva diferente en multitud de aspectos relacionados con la psicología o la educación, entre otros.

El ámbito de los videojuegos ha sido ampliamente estudiado e investigado por científicos y humanistas desde diferentes ópticas, desde hace décadas.

En el caso de los videojuegos para la Salud encontraremos grupos de investigación donde médicos, psicólogos, pedagogos, diseñadores de juegos, artistas e ingenieros trabajan codo con codo para demostrar teorías e hipótesis, desarrollar nuevos usos de dispositivos y videojuegos ya existentes o simplemente desarrollar productos nuevos adaptados a necesidades particulares.

Juegos que curan

Casi desde que surgieran los primeros videojuegos se puso en entredicho que su relación con la salud de los usuarios fuera positiva. Acusados de crear adicción, fomentar la obesidad, provocar lesiones físicas o ser antieducativos, los videojuegos tuvieron que esperar unos cuantos años hasta que investigaciones científicas demostraran que si el uso que se les daba era razonable no tenían por qué ser perjudiciales, sino que pudieran ser hasta beneficiosos.



La compañía Virtualware ofrece en VirtualRehab un sistema que combina tecnología de captura de movimientos y está enfocado a la rehabilitación de pacientes.

REHABILITACIÓN CON VIDEOJUEGOS

La fisioterapia y la rehabilitación física han visto también en los videojuegos un filón que está empezando a ser explorado. Su capacidad de inmersión, los sistemas de recompensas, motivación y afán de superación permiten a los rehabilitadores trabajar con pacientes ejercicios repetitivos, tediosos y dolorosos la gran mayoría de las veces de forma más eficaz. Un buen ejemplo podría ser el videojuego «Rehabilium» desarrollado por la Japan's Kyushu University y Nagao Hospital in Fukuoka. Es un sencillo juego que utiliza Kinect y que consiste en realizar la acción de levantarse y sentarse por medio de la cual un personaje con forma de árbol crece y crece. Su sistema de recompensas en conjunción con el sonido y unos gráficos divertidos y amables hacen que el incremento de repeticiones que realizan los pacientes que lo utilizan sea de entre un 13% y un 27%.



El paciente que juega a «Rehabilium» recibe recompensas por realizar esfuerzos acompañando sus movimientos mediante Kinect al crecimiento de un árbol.

CONTRA LAS ENFERMEDADES MENTALES



Basándose en tecnologías de inmersión y realidad virtual, el sistema VirtualRet de la compañía Virtual Ware ayuda a los pacientes a superar fobias, enfrentando a los pacientes a situaciones estresantes bajo control.

Por sus características intrínsecas están empezando a proliferar videojuegos y simulaciones diseñados para ayudar en el tratamiento de enfermedades mentales como fobias, depresión, adicción o problemas de autismo.

Estos videojuegos normalmente se utilizan en la propia consulta de los médicos o como elemento de telerehabilitación. Hasta el momento siempre han sido concebidos como un apoyo a la terapia tradicional, no como un sustituto. Generalmente estos softwares tienen la posibilidad de ajustar diferentes parámetros a las necesidades y la evolución del paciente. Son los terapeutas los que pueden elegir el tipo de simulación y las condiciones ambientales o el nivel de dificultad necesarios en cada momento. Por ejemplo, en el caso de VirtualRET, una plataforma para el tratamiento de fobias de la empresa Virtual Ware, el médico puede configurar la simulación dependiendo del avance del paciente y las necesidades de la terapia. Esto evita que el paciente tenga que enfrentarse directamente a entornos reales no controlados. De la misma forma, por medio de estadísticas, se facilita la monitorización y seguimiento de los progresos del paciente.

El Proyecto Europeo Playmancer se centra en programas de rehabilitación física, soporte y modificación del estilo de vida en personas que hayan sufrido accidentes vasculares cerebrales. También desarrolla programas relacionados con trastornos de impulsividad, como los trastornos alimentarios y juego patológico. Los investigadores, bajo la premisa de que los videojuegos favorecen el aprendizaje y la práctica de múltiples estrategias por parte del jugador, utilizan los videojuegos como medio para conseguir objetivos que, según los investigadores, serían difíciles de conseguir en otras condiciones. Tienes más detalles en **www.playmancer.eu**

Otro de los objetos que podemos conseguir con este tipo de juegos es explicar a los familiares las dificultades que pueden acarrear enfermedades como la depresión. El videojuego Depression Quest, disponible desde la plataforma Steam, permite experimentar en primera persona lo que es el día a día de una persona deprimida.



La plataforma de VirtualRet ha sido diseñada por un equipo de expertos en Psicología Clínica y en tecnología para tratar trastornos de ansiedad.

Dentro de esta relación bipolar de amor–odio que la ciencia tenía con los videojuegos surgió una corriente de investigadores que introdujeron los videojuegos y sus dispositivos en el ámbito médico como un recurso o una herramienta, no como el foco del estudio. Y a partir de aquí es donde llegaron resultados que, a priori, pueden resultar asombrosos, revelando un gran potencial.



El Proyecto Playmancer también cuena con videojuegos orientados al tratamiento y la rehabilitación psíquica en dolencias como la bulimia o la ludopatía.

El doctor Jeffrey I. Gold y su equipo del Pediatric Biobehavioral Pain Laboratory del Hospital Pediátrico de Los Ángeles, demostraron en 2006 que la realidad virtual podía ser capaz de reducir la sensación de dolor tras una operación, así como el estrés y la ansiedad que provoca en los niños la hospitalización. Actualmente, en muchos hospitales ponen a disposición de niños hospitalizados juegos y consolas para ayudarles en este aspecto, no sólo por mero entretenimiento.

Aunque hay investigaciones que se sirven de productos comerciales, como la Wii con sus múltiples accesorios, para complementar la terapia ocupacional de personas con Parkinson, problemas de estabilidad o fomentar la actividad física, por cierto, con resultados espectaculares, nos interesan especialmente videojuegos que han sido desarrollados íntegramente para ámbitos de salud por sus particularidades en relación a los productos comerciales.

Videojuegos saludables

En los últimos años, el número de patologías para las que se ha diseñado algún videojuego como apoyo al tratamiento ha aumentado exponencialmente. Este tipo de videojuegos tienen finalida-

MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA

Otro ejemplo de videojuegos que ayudan en la mejora de la salud son aquellos que, para ayudar a los pacientes que padecen enfermedades crónicas, les ayudan a comprender la enfermedad o a adquirir hábitos necesarios en el día a día. En este ámbito nos encontramos con el videojuego de Abbot Diabetes Care «Zak vs Mutantes» (**www.abbottdiabetescare.com.ar**). Consiste en un arcade en 2D en el que el protagonista, Zak, debe mantener a raya su diabetes. Con una breve explicación sobre la enfermedad y los hábitos de vida que ha de llevar un chico con diabetes, explica que podrá llevar una vida perfectamente normal, siempre y cuando tenga en cuenta una serie de costumbres. Durante la aventura que vivirá Zak, necesitará vigilar sus niveles de glucosa en sangre, comer para recuperar energías cuando lo necesite, hacer un poco de ejercicio y encontrar a los mutantes que invaden la ciudad.

El juego pretende que, tanto los chicos con diabetes como sus familias, sean conscientes de que pueden vivir y jugar como los demás chicos si se hacen responsables de su enfermedad.

Todos estos ejemplos e investigaciones son sólo una ínfima parte del catálogo actual de Videojuegos para la Salud. No son videojuegos comerciales y la mayoría de las veces no tienen la difusión o la acogida entre la sociedad que merecerían. Con ellos no hablamos solo de diversión o de contar historias, ni siquiera de aprender. Hablamos de ayudar a mejorar la calidad de vida, de ayudar a los médicos, pacientes y familiares en la lucha contra multitud de enfermedades. Hablamos de Salud a través de los videojuegos.



Mediante la fórmula de un arcade de plataformas 2D «Zack vs Mutantes», nos enseña a convivir con la diabetes.

EL EXPERTO





Eva Perandones

› **Responsable de Grados de U-tad y Profesora en el Máster de Game design de U-tad**

› Eva Perandones es **doctora europea en Bellas Artes, especializada en la convergencia de las áreas educación, salud y videojuegos**. Durante cuatro años trabajó como **investigadora en el proyecto Curarte**, un proyecto Nacional I+D+i cofinanciado entre la Universidad de Salamanca y la Universidad Complutense de Madrid. Esos años investigó y diseñó videojuegos con niños hospitalizados en tres hospitales españoles.

› **Coautora de varios libros y publicaciones científicas en las áreas de comunicación, arte y educación**, actualmente compagina su labor docente como responsable de grados en U-tad, Centro Universitario de Tecnología y Arte digital, con su faceta artística y liderando proyectos relacionados con el ámbito digital y la docencia.

des muy diversas: ayudar a comprender los procesos y cambios que se llevan a cabo dentro del cuerpo del paciente, exteriorizar las ganas de luchar y de vencer enfermedades graves, adoptar buenos hábitos para mejorar las condiciones de vida de enfermedades crónicas, reducir el estrés y la ansiedad, o fomentar la repetición de acciones necesarias y dolorosas en terapias de rehabilitación.

A menudo, la finalidad más importante de este tipo de juegos, en el caso de enfermedades muy graves, es la desmitificación de la propia enfermedad para convertirla en algo más natural y menos monstruoso. Esto permite no solo mejorar la aceptación del paciente, sino la no estigmatización social de los que la padecen.

Veremos que muchos de estos productos a veces son aplicaciones interactivas, minijuegos o grandes producciones, con financiaciones de lo más variadas. No debemos de olvidar que su principal finalidad no es estar a la vanguardia en cuanto a nivel gráfico o realismo, si no cumplir los requisitos médicos y terapéuticos en primera instancia. Tampoco podemos olvidar que este tipo de videojuegos no se comercializan ni son ni serán top ventas, pero ayudan a mejorar la calidad de vida de muchas personas. **E.P.**



Los videojuegos especializados en la rehabilitación han demostrado ser un poderoso recurso para mejorar la capacidad motriz en pacientes lesiones nerviosas.

zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Entramos en la recta final del año y ya podemos transmitiros nuestras valoraciones de algunos de los juegos que tanto tiempo llevamos esperando... Y aún quedan muchos más. Con respecto al futuro, por el potencial del nuevo hardware de PC y el lanzamiento fijado para Windows 10 –dispuesto a disputarle la partida a SteamOS–, todo se muestra de lo más interesante, así que el momento para debatir no puede ser más idóneo, ¿no te parece?

Por ahora, por favor, te rogamos que leas, disfrutes y juegues. Danos tu opinión sobre cualquier tema actual, tanto en nuestra web, como en nuestras páginas sociales. Y, si has podido pasarte por la Games Week de Madrid compartetus sensaciones con nostros. ¡Te esperamos! **facebook.com/revistamicromania**

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES

ALIEN ISOLATION



Hay que tener valor para subir a bordo de una nave, sabiendo que el Alien está ahí agazapado, dispuesto a sorprenderte y devorarte. Pero para los que disfrutamos del terror de la película de Ridley Scott es un reto irresistible. Y es que hay que reconocerle no poco valor, también, a los estudios de Cretive Assembly. Cuando la temática "Alien" parecía no encontrar su rumbo en los videojuegos, cogieron el Alien por los cuernos –o por donde se dejase– y emprendieron este proyecto que ha resultado estar perfectamente calculado. En «Alien Isolation» vives el suspense, el terror de la peli original, y la sensación de indefensión total. ¡Qué juegazo y qué miedo!

EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Álvaro Belloch Peris: A mí me gustaban mucho más los CD's con demos de antes que los jueguchos estos.
14 de octubre a la(s) 19:19 ·



Juan Bermejo: Creo que deberían publicarla en alguna tienda digital, para comprarla por descarga en los países donde ya no se distribuye.
27 de septiembre a la(s) 11:44 · 1



Telmo Fernández: Queda rara esa portada del «Grand Theft Auto» en Retromanía. No es nada retro que digamos. Por otra, pues no le veo ningún sentido en que sigáis ofreciendo los mismos juegos repetidos ya que eso ofrece una sensación de "deja vú" en la revista. Creo que sería mejor hasta sacar recopilatorios en DVD o CD de juegos, aunque todos fuesen *freeware*. [...]
27 de septiembre a la(s) 16:18 · 3



Micromanía: Álvaro, ya nos gustaría poder ofrecer demos y las pocas que salen ya no cuesta tanto descargarlas... Pero lo apuntamos. Lo mismo que lo que nos dice Juan, que es una de nuestras asignaturas pendientes. Esperamos poder dar una solución. Telmo, tú, ¡vaya repaso nos das! Disculpa que no reproduzcamos todo el mensaje. No te quepa duda de que tomamos nota, especialmente para lo de los recopilatorios.

MICROENCUESTA

MADRID GAMES WEEK 2014

MADRID GAMES WEEK

La feria de Madrid para los aficionados a los videojuegos se ha celebrado estos días... ¿Qué ha sido para ti lo mejor o lo peor de la feria? Mándanos tu opinión.

1. Lo mejor es que cada vez hay más compañías que muestran sus novedades en la GamesWeek. Es una buena oportunidad para tomar contacto con los grandes lanzamientos de fin de año.
2. No me atrae demasiado porque está enfocada al mercado de consola. Debería haber más presencia de la comunidad de jugadores de PC, aunque para eso hay otros eventos.
3. Lo mejor es el ambiente, independientemente de los juegos que se muestren allí. Es una oportunidad para intercambiar sensaciones y asomarnos a juegos que, de otro modo, no les prestaríamos demasiada atención.

No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**



ACTUALIDAD » «DEPTH HUNTER 2: DEEP LIVE»

MARAVILLAS OCEÁNICAS

¿Qué secretos oculta el fondo marino? Pecios, especies exóticas, peligros... Enfúndate el traje de neopreno y descúbrelo



A veces encontraremos barcos o aviones hundidos que podemos explorar para descubrir lo que contienen.



Entre algunas de las misiones que deberemos realizar, será fotografiar ciertos tipos de peces, aunque sean peligrosos.

Los aficionados a los juegos de acción hemos visitado todo tipo de entornos para enfrentarnos a enemigos de multitud de especies, pero muy pocas veces hemos tenido la oportunidad de visitar el lecho marino y descubrir las maravillas y los horrores que se esconden bajo la superficie del mar. Pues eso es justamente lo que nos propone la compañía independiente Biart Company LLC con su último lanzamiento, «Depth Hunter 2: Deep Live», un título extremadamente original que nos permite experimentar lo que se siente al bucear a muchos metros de profundidad.



Pesca y tesoros

El juego recrea con gran fidelidad todos los aspectos del fondo oceánico, desde las rocas, los corales y los sedimentos hasta los peces, las plantas y el resto de la vida marina. A lo largo de 25 misiones divididas en tres zonas concretas del planeta, los jugadores deberán cazar un tipo concreto de pez, fotografiar alguna especie poco habitual, buscar un tesoro específico en el lecho marino y explorar antiguas ruinas o barcos hundidos para revelar los secretos que contienen. Y todo ello mientras intentamos esquivar a las especies peligrosas que puedan toparse en nuestro camino, como los cangrejos o los tiburones, o enfrentarnos a ellas con arpones y lanzas. A medida que finalizamos estas misiones, vamos obteniendo dinero y puntos de experiencia que nos sirven para desbloquear nuevos equipos y mejorar nuestras posibilidades de supervivencia.

Contén la respiración

Un juego indie, en definitiva, realmente muy original que nos permite explorar un entorno prácticamente desconocido en nuestros ordenadores y que, aunque en ocasiones puede resultar un poco monótono por la extensión del terreno a recorrer, ofrece todo tipo de maravillas y misterios. Y por un precio francamente respetuoso con nuestros bolsillos, 14,99 €. Lo encontrarás en la tienda online de Valve: **store.steampowered.com**

¡EXTRAS!

GUÍA PARA LA REVOLUCIÓN

COMPRAS » GUÍA OFICIAL «AC: UNITY»

El estreno de «Assassin's Creed: Unity» está a la vuelta de la esquina y seguro que Ubisoft nos reserva un montón de enigmas y peligros por superar en medio de la Revolución. Si estás decidido a tormar parte en la toma de la Bastilla, en la guía oficial de Piggyback encontrarás un aliado. Consta de 308 páginas y ya está disponible por 19,99 €.
www.piggyback.com/es



VILLANO EN ACCIÓN

COMPRAS » FIGURA DE «BATMAN ARKHAM CITY»

Si deseas completar tu colección de figuras sobre la saga de «Batman», no puede faltarte esta recreación fidedigna de Hush, uno de los adversarios del Murciélago en «Arkham City». Mide unos 18 cm, incluye sus dos características pistolas y su gabardina, y es completamente articulada. Y ha salido a la venta por 27,95 €.
www.vistoenpantalla.com

MODS EN DESCARGA

BATALLA POR EQUIPOS



El aficionado "Jin04" ha diseñado un mod para «ARMA 3» llamado "Equal Ground" que nos permite participar en batallas multijugador de cinco contra cinco entre dos equipos, el Este y el Oeste. Los jugadores deberán trabajar en equipo y crear sus propias estrategias para conquistar los tres sectores que forman los diferentes mapas. Cada sector proporciona una serie de puntos para alcanzar la victoria.
» **www.moddb.com/mods/equal-ground**

MEZCLA DE UNIVERSOS



"Blade Yautja" es un mod individual para «Doom 3» creado por el entusiasta jugador "Bladeghost" cuyo protagonista deberá viajar por diferentes universos y enfrentarse a varias criaturas que tratarán por todos los medios de cazarle, algunas de ellas muy populares gracias el cine. El mod incluye además nuevos modelos, texturas, ubicaciones y efectos sonoros.
» **www.moddb.com/mods/blade-yautja**

HISTORIAS SECUNDARIAS



"Mikeanderson" nos brinda este mod para el juego individual en «Half-Life 2: Episodio 2» que nos permite participar de nuevo en la batalla entre los rebeldes terrestres y los invasores alienígenas de la Alianza. La diferencia de este mod con respecto al juego original es que ahora podemos explorar la historia de algunos personajes secundarios de la saga, aunque no se trate de la historia oficial.
» **www.moddb.com/mods/the-masked-prisoner**

ACTUALIDAD » «FLOCKERS»

FLOCKERS, HOMENAJE DE TEAM 17 A LOS LEMMINGS

El emblemático estudio da descanso a los gusanos de «Worms» para poner al día el clasicazo «Lemmings»



Team 17, creadores de la saga «Worms», acaban de lanzar la versión final de «Flockers», un juego que ya mencionamos allá por primavera cuando se abrió el acceso anticipado. Para quienes conozcan la mítica saga «Lemmings», creada por el estudio que hoy es Rockstar North, es fácil entender lo que es «Flockers»: ese mismo tipo de juego, pero actualizado y con algunas novedades. Pero si tú eras demasiado joven para conocer a los Lemmings, te lo explicamos...

Pastor de ovejas

Un rebaño de ovejas echa a caminar desde un punto inicial del mapa, y tu misión es dirigirlo hacia la puerta de salida. Así de simple es el concepto de «Flockers». La dificultad estriba en que los animales caminan sin cesar, aunque delante de ellos haya un precipicio o una máquina trituradora.



Las órdenes suelen estar limitadas en cantidad y variedad. Eso hace que tengas que pensar detenidamente en cómo vas a gastarlas.



Es un juego muy bestia, cruento, pero todo en tono cómico... Nada gore, en realidad.

Para conseguir que lleguen a su destino a salvo, puedes darles ciertas órdenes. Por ejemplo, designar a uno como guardián para que cuando los demás lleguen a él, den media vuelta y echen a caminar en sentido contrario.

Hasta aquí es todo como en «Lemmings». Lo que «Flockers» aporta son tres cosas. La primera y más obvia, unos gráficos actualizados, que por supuesto derrochan el humor negro característico de «Worms». La segunda es el apartado social. Gracias a que el juego está integrado con Steam Workshop, los jugadores pueden compartir de manera fácil los escenarios que hayan creado con el editor. Así el juego es virtualmente infinito. Y la tercera es la física. Con el motor que venimos viendo en la serie «Worms», «Flockers» ofrece un mundo físico interactivo en el que las cosas pesan, giran, suben, bajan y se destruyen con un realismo que es parte fundamental de la jugabilidad. Un juego divertido y simpático, en definitiva, que cuesta sólo 13,99 € en Steam. Más información en **store.steampowered.com/app/260330**

¡SIGUE JUGANDO!

PROLONGA LA GUERRA EN «XCOM: ENEMY WITHIN»



Firaxis no sacará otra expansión para «XCOM: Enemy Unknown» este invierno... ¿Cómo seguir jugando? Con el mod "Long War", que requiere la expansión «Enemy Within», y que es una pasada. Lo multiplica todo: ocho clases de soldados, ocho de MECs, catorce modelos de armadura, un montón de armas de pólvora, láser y plasma. Y, aparte de las cantidades, hay novedades cualitativas, como que los aliens realizan proyectos científicos, y debes impedirles que consigan recursos para ello.

» **www.nexusmods.com/xcom/mods/88**

ESTRATEGIA ANTI-BELICISTA EN «THIS WAR OF MINE»



Estás acostumbrado a asumir el papel de un comandante, ¿pero imaginas si te ves atrapado en una guerra como civil? Esta es la propuesta que nos brinda 11 Bit, creadores de «Anomaly: Warzone Earth». En «This War of Mine» te enfrentas a las penurias de un conflicto, liderando un grupo de civiles que sólo buscan sobrevivir, pero... ¿A qué precio? Además de conseguir provisiones y pertrechos, te enfrentarás a duros dilemas morales... El juego estará disponible como descarga digital por 19,99 € en este último trimestre de 2014.

» **www.thiswarofmine.com**

¡EXTRAS!

UNA CAMPAÑA GRATIS PARA «ROME II»

» DESCARGAS » CAMPAÑA «IMPERATOR AUGUSTUS» PARA «ROME II»



Si hace tiempo que no juegas a «Total War Rome II», vuelve a instalarlo en el disco duro, porque acaba de recibir una nueva campaña de regalo: «Imperator Augustus». Tres candidatos se disputan la sucesión de Julio César: Octavio, Marco Antonio y Lépido. Juega como uno de ellos o como alguno de los enemigos de Roma para destruirla.

www.totalwar.com

LLEGA LA VERSIÓN FINAL DE «ENDLESS LEGEND»

» ACTUALIDAD » «ENDLESS LEGEND»



Tras un largo periodo de acceso anticipado, «Endless Legend» ya está disponible en Steam en su versión final. Se trata de lo nuevo de Amplitude, los creadores de «Endless Space». «Endless Legend» apuesta por la misma fórmula, a lo «Civilization», esta vez con ambientación de magia y fantasía. Hay ocho civilizaciones, mapas aleatorios, tecnologías, diplomacia y lo habitual en el género. Ten en cuenta también que Avance lo lanza ahora en formato físico en España.

g2g.amplitude-studios.com/Games/Endless-Legend

» ACTUALIDAD/DESCARGAS » «DCS: MIG-21 BIS»

MIG-21 BIS EN DCS WORLD

¡Ha despegado! Ya puedes volar y combatir en el caza más importante de la U.R.S.S. durante la segunda mitad del S. XX



¡Un cockpit de la era analógica! Todos los instrumentos son interactivos y funcionales en el simulador.

Los chicos de Lartherneck Simulations nos han dado una alegría. Por fin podemos disfrutar de un simulador del MiG-21 dentro del entorno de DCS y vuela con todo el realismo y rigor que merece un caza de su categoría, llamado el AK-47 de los cazas. Y es que el MiG-21 ha prestado servicio para más de 40 fuerzas aéreas y se ha producido en mayor número que cualquier otro caza a reacción desde los años 60.

Datos desclasificados

La amplísima información disponible sobre el MiG-21 bis y la simplicidad del caza ha permitido a Leatherneck desarrollar una de las simulaciones más completas y totales vistas en PC. Físicas, interacción en cabina, aviónica, sistemas de armas... Todo está reproducido al límite de lo posible para disfrutar de una campaña individual con docenas de misiones. Un manual digital de 181 páginas acompaña al juego que está a la venta por 49,99 $.

www.digitalcombatsimulator.com



El MiG-21 puso en jaque a los cazas occidentales en los conflictos de la Guerra Fría.

REPOSTAJE EN VUELO

«X-PLANE 10» ACTUALIZADO



La última versión de la serie de Laminar Research, «X-Plane 10 Global - 64 bit», está disponible mediante descarga digital. Lo más realista en vuelo comercial del momento, sin duda. Cuesta 55 €.

» **store.steampowere.com**

¡RESISTE STALINGRADO!



Ya se ha estrenado la campaña individual en la beta anticipada de «IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad». 777 Studios y 1C ofrecen la versión estándar por 50 € y por 86 la Deluxe.

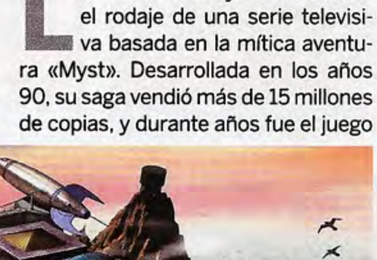
» **www.il2sturmovik.com**

» ACTUALIDAD » EL REGRESO DE «MYST»

LOS JUEGOS Y EL CINE

La cinematográfica Legendary acaba de anunciar una serie sobre «Myst». ¿Será la primera de muchas adaptaciones?

Veinte años después, tendremos una serie televisiva sobre la mítica aventura «Myst».



La revista Variety ha anunciado el rodaje de una serie televisiva basada en la mítica aventura «Myst». Desarrollada en los años 90, su saga vendió más de 15 millones de copias, y durante años fue el juego más vendido de PC. También se lanzará un nuevo juego.

El proyecto corre a cargo de Legendary, potente compañía que cuenta con taquillazos como "Godzilla", "Pacific Rim" o "The Dark Knight". También está preparando las películas de «Warcraft» y «Dead Island».

¿Una serie? ¡Sí!

Hollywood lleva años haciendo películas sobre videojuegos, pero los juegos duran muchas horas, así que es complicado captar todos sus matices. Por eso una serie es una idea genial. Se pueden desarrollar mejor los personajes y los argumentos, especialmente si se trata de una aventura como «Myst». ¡Lo que daríamos por una serie sobre «Monkey Island» o «The Wolf Amoung Us»! ¿Te lo imaginas? A ver si cunde el ejemplo.

JUEGA GRATIS

SAUNA FAN



«Skip Around the World» es una aventura gratuita patrocinada por la Oficina de Turismo de Finlandia, en donde debes viajar por todo el país para encontrar al mayor experto en saunas. ¡Está en castellano!

» **www.mousecity.com**

MIRANDO A SYBERIA



Ya han salido a la luz las primeras pantallas de «Syberia III» la esperada continuación de una de las sagas más queridas por los aventureros. El diseño, como es tradición, luce exquisito.

» **www.syberia.microids.com**

ACTUALIDAD/DESCARGAS » «LEGEND OF GRIMROCK 2»

NUEVAS MAZMORRAS EN LEGEND OF GRIMROCK II

Tras el exitazo de Almost Human con su primer JDR, esperábamos una nueva entrega que por fin es una realidad

En el panorama *indie*, hay pocos triunfos comparables al que logró Almost Human Games, con su «Legend of Grimrock» hace un par de años. Un juego de rol que evocaba, sin complejos, a los clásicos del género en sus primeros éxitos. Reproducía con acierto y respeto aquellas mecánicas añoradas por muchos, pero con una tecnología totalmente actual. Así los veteranos podían rememorar el sabor de la vieja escuela, la de títulos como «Eye of the Beholder» o «Dungeon Master». Para los nuevos jugadores, era una ocasión para descubrir los JDR de hace dos décadas, con el origen de la exploración de mazmorras laberínticas, –la era dorada del "Dungeon Crawler"– y los combates en tiempo real. Todos los amantes del rol disfrutamos a lo grande con «Legend of Grimrock» y Almost Human no ha perdido el tiempo para ofrecernos nuevos desafíos.

Ingenio y magia

Como era de esperar, la compañía mantiene las mismas líneas maestras en «Legend of Grimrock II». Juegas sobre escenarios, dentro o fuera de mazmorras, que vienen a recrear un tablero por cuadrículas, con enemigos ocultos, puzles, trampas y pasajes ocultos. Controlamos un grupo de cuatro fugitivos atrapados en la Isla de Nex con el objetivo de escapar.

Con todo ello ya contábamos, pero esta vez nos vamos a encontrar, según Almost Human, con una mayor profundidad en las quest, enigmas más variados, una historia más detallada y enemigos con una inteligencia artificial endiablada. En total, unas 20 horas de juego con acertijos y peligros... Pero todo ello enriquecido por un soberbio editor y una entregada comunidad. Si aceptas el desafío, te costará 20 eurillos. ¡Merece la pena! **www.grimrock.net**



Además de ser compatible con Mac, PC y Linux puedes jugarlo desde una tablet bajo el sistema iOS.



La única pega es que, de nuevo, el juego sólo está disponible en inglés... Aunque, para los puzles no importa mucho.

MINIROL EN DESCARGA

ROL PARA FORJAR LA AMISTAD



«Pier Solar and the Great Architects» es un JDR por turnos, basado en la narración, acerca del viaje que tres jovenzuelos, -Hoston, Alina y Edessot- emprenden desde la apacible ciudad de Reja para encontrar unas hierbas capaces de curar una misteriosa fiebre. Se meten, claro, en un lío morrocotudo, topándose con las fuerzas del Mal. Está en Español y cuesta 15 €, pero hay demo.

» **store.steampowered.com/app/286220/**

¿TRUCO O TRATO?



Si quieres celebrar la Noche de Brujas pagana, -eso que conocemos por Halloween- a ver de qué te disfrazas... ¿No querrás tener pinta de mamarracho? De este asunto trata «Costume Quest 2» nueva entrega del delicioso jueguín de Double Fine del año pasado. Un reto de vestuario, con integristas villanos anti-golosinas empeñados en aguarnos la fiesta. Sale en Castellano por 15 €.

» **www.costumequest2.com**

CLASICAZO ADAPTADO



El lanzamiento de «DarkStone» fue muy celebrado en 1999 y, ahora, Gravity nos ofrece una nueva oportunidad para jugar este JDR de Microïds en Mac, PC, un tablet iOS o Android. Consta de gráficos 3D algo primitivos pero con encanto, localización al Castellano y modos individual y cooperativos. Para PC vale 5 €.

» **store.steampowered.com/app/320320/**

¡EXTRAS!

HÉROES DE TAMRIEL

» MERCHANDISING » FIGURAS «THE ELDER SCROLLS»

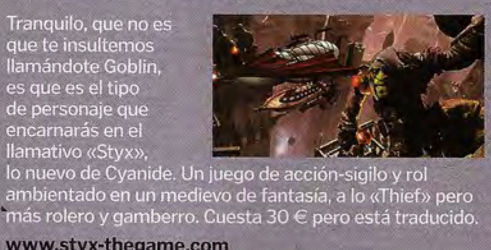
Ya sea explorando Skyrim o Tamriel, si eres fan de «The Elder Scrolls» seguro que sientes tentado por esta edición limitada de estatuillas, o al menos, por la que consideres tu favorita. La colección consta un Bretón, una Altmer y un Nightgale inspirados en el material gráfico de «TES Online». Cada una de las figuras mide alrededor de 40 cm y están a la venta por 100 $.

store.bethsoft.com



¡GOBLIN LO SERÁS TÚ!

» DESCARGAS » «STYX: MASTER OF SHADOWS»



Tranquilo, que no es que te insultemos llamándote Goblin, es que es el tipo de personaje que encarnarás en el llamativo «Styx», lo nuevo de Cyanide. Un juego de acción-sigilo y rol ambientado en un medievo de fantasía, a lo «Thief» pero más rolero y gamberro. Cuesta 30 € pero está traducido.

www.styx-thegame.com

DESCARGAS » «PES 2014»

LA NUEVA TEMPORADA

Actualiza la base de datos de tu «PES 2014» con los cambios y fichajes de la temporada actual de fútbol

Si aún no tienes intención de comprar el esperadísimo «PES 2015» pero te gustaría actualizar la antigua base de datos de tu «PES 2014», entonces hoy es tu día de suerte porque, gracias al mod creado por un grupo de aficionados, ahora es posible añadir a nuestros «PES 2014» gran parte de la información relacionada con la temporada de fútbol actual, y no solo de nuestra liga.

En concreto, el mod incorpora las transferencias veraniegas antes de que empezara la temporada, actualiza algunos de los torneos y ligas más importantes –como la Liga Adelante, la Bundesliga y la Liga de Campeones)–, corrige los nombres falsos de las selecciones nacionales, incluye nuevas vallas publicitarias específicas para cada torneo y reforma las equipaciones para adaptarlas a su homólogas actuales, por solo nombrar algunas de las características que modifica el parche. En definitiva, una temporada totalmente al día. Lo encontrarás en **www.pes-patch.com/2014/09/pes14-pte-patch-1-7-final.html**



Son muy altas expectativas en «Pro Evolution Soccer 2015» pero si quieres someter sus avances a cuarentena, una solución transitoria, puede ser este excelente mod... ¿Lo descargas o apuestas por lo nuevo?

TITULAR APOYO

EQUIPOS CLÁSICOS



"Hawk23" ha creado el mod "Ultimate Base Roster" para «NBA 2K14» que nos permite jugar con casi 300 equipos de más de 50 temporadas distintas de la NBA desde los años 70.

» **www.nba2k.org**

LOGOS TELEVISIVOS



Si ya tienes el nuevo «FIFA 15», "MonkeyDragon" tiene una sorpresa para ti, "TV Logo Charger", una herramienta que permite personalizar e importar logos televisivos para los marcadores del juego.

» **www.fifa-infinity.com**

ACTUALIDAD » «NEXT CAR GAME» AHORA ES «WRECKFEST»

MODO ONLINE PARA WRECKFEST



El juego conocido como «Next Car Game» ha sido rebautizado como «Wreckfest» y Bugbear presenta su modo multijugador

El proyecto que conocimos bajo el nombre de «Next Car Game» se aproxima a su recta final. Está disponible ya como acceso anticipado en Steam por un precio de 23,99 €. Y cada vez pinta mejor.

El motivo que ha llevado a Bugbear a rebautizar su actual proyecto es que el término "wreckfest" es muy popular en las carreras y se refiere a las potenciales colisiones múltiples que los pilotos se arriesgan a provocar cuando circulan peligrosamente en paralelo por la pista... ¡Muy apropiado! Pero el cambio de título, además, nos brinda la ocasión de asomarnos al progreso del, ahora denominado, «Wreckfest».



Un multijugador brutal

Desde luego, tiene mucho en común con el recordado «FlatOut» –también de Bugbear–, pero sin duda es un juego más sofisticado en física, realismo y conducción extrema. Lo último en el proyecto es un modo online de lo más prometedor con hasta 24 jugadores en cuatro modos: carrera, demolition derby, deathmatch y team deathmatch. ¿Te apuntas? Lo tienes en **www.wreckfestgame.com**

VELOCIDAD EN LA RED

KARTS EN «ARMA III»



¿Tienes instalado «ArmA III» en tu equipo? En tal caso, ahora puedes disfrutar de espectaculares carreras de Karts en este DLC que aprovecha el realismo del título de Bohemia. Cuesta 1,49 €.

» **www.arma3.com (Store DLC)**

EN EL COLISIONADOR



¡Más velocidad imposible! Las partículas que colisionan en el LHC se acercan a la velocidad de la luz. Ahora tú puedes emular esta aceleración en el curioso *indie* «The Collider», por 2,99 €.

» **store.steampowered.com**

» ACTUALIDAD » BETA ABIERTA DE «COUNTER-STRIKE NEXON ZOMBIES»

COUNTER-STRIKE ESTRENA SU *SPIN-OFF* DE ZOMBIS

Nexon fusiona «Counter-Strike» con la temática zombi en un free2play que busca la diversión sin preocuparse por los gráficos

Si unes la fiebre de los zombis con el shooter online por excelencia el resultado es «Counter-Strike: Nexon Zombies», un juego cuya beta abierta se lanzó en Steam a finales de septiembre, y que ha generado una expectación considerable. Se trata de una revisión de «Counter-Strike» a la que se ha añadido un montón de contenido, con los zombis a la cabeza.

Más vida para un no-muerto

Lo primero que hay que decir de «Counter-Strike Nexon Zombies» es que no es para cualquiera. Su público es el jugador veterano que busca revivir momentos del clásico «Counter-Strike» pero aderezados con innovaciones. Los más jóvenes corren el peligro de asustarse al ver los gráficos de este juego, porque son los del «CS» original. Ni la versión «Source» ni mucho menos la «Global Offensive». Aquí hay polígonos y texturas pixeladas a granel.

El enfoque de Nexus a la hora de desarrollar «Counter-Strike Nexon Zombies» ha sido muy similar al de otro juego que comentamos aquí hace poco: «Crossfire». Lo importante es la jugabilidad: muchísimos modos PvE y PvP, sistema de crafting para personalizar el equipo, toneladas de armas sin olvidar ninguna de las del juego original y más de 50 mapas incluyendo, por supuesto, muchos de los más populares de «Counter-Strike». O sea: contenido, contenido y más contenido. Eso sí, como es free2play, no todo es gratis. De momento esto es la beta abierta. Habrá cosas gratis que pasarán a ser de pago y viceversa. Sólo el tiempo dirá si es verdaderamente free2play o deriva hacia el pay2win.

A los que deseen probar experiencias poco comunes, que sepan que se puede jugar como zombi, con sus habilidades para desbloquear y demás, como los vivos. Descárgatelo en **store.steampowered.com**





Regresa al «Counter-Strike» de siempre para descubrir nuevos modos, armas, mapas y enemigos: los zombis.



Los zombis vienen acompañados de otras criaturas horrendas, para que descargues todo el plomo de tu arsenal.

EL PERSONAJE



JUICEBOMBER

Me encontrarás en el mundo postapocalíptico de «Firefall». Soy un veterano en estos lares, ya que participé en la beta, así que, si me encuentras, no dudes en pedirme consejo. La ayuda del juego está en inglés. ¡Yo te lo contaría en español!

Mi battleframe favorito es el de la foto: el Recon. Es una clase físicamente débil, y que depende mucho por tanto de la puntería a larga distancia, pero eso no es problema para mí. Podría cortarle las alas a una mosca a dos kilómetros. Más o menos.

El arma que más utilizo no es, sin embargo, el sniper rifle, sino el rifle de asalto R36. Con el de sniper la cadencia de fuego es demasiado baja, y es un engorro combatir cuando se te echan encima de improviso. El R36, en cambio, es muy versátil.

Ahora mismo estoy realizando las misiones de Dredge. Estoy deseando llegar al nivel 28, porque a partir de ese momento cada subida de nivel te da un perk point. Lo próximo será ir a Andreev Station, una zona que se abre a partir del nivel 28 precisamente, y a la que no llegué en la beta. Estoy deseando descubrirla.

¡SIGUE JUGANDO!

FESTEJOS DEL 10º ANIVERSARIO DE «WOW»

» ACTUALIDAD » EVENTOS EN «WORLD OF WARCRAFT»

El décimo aniversario de «World of Warcraft» está aquí. Los actos de celebración comenzarán el 21 de noviembre y terminarán el 6 de enero de 2015. O sea, mes y medio de contenido especial extraordinario del que algo se sabe aunque habrá sorpresas. Además, ocho días antes, el 13 de noviembre, es el lanzamiento de «Warlords of Draenor». Parece que se avecina una temporada muy entretenida en Azeroth.



us.battle.net/wow

APÚNTATE A LA BETA DE «DIRTY BOMB»

» ACTUALIDAD » BETA ABIERTA DE «DIRTY BOMB»

Venimos siguiéndole la pista a «Dirty Bomb» desde que se llamaba «Extraction». Se trata de un shooter online obra del estudio Splash Damage, que han hecho los multi de «Wolfenstein Enemy Territory» y «Batman Arkham Origins». Si Id Software confía en ellos para diseñar buenas partidas online, nosotros también. «Dirty Bomb» está ambientado en un Londres futurista de estilo cyberpunk. ¡Apúntate ya a la beta!



dirtybomb.nexon.net

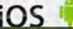
Que la fuerza te... ¡entretenga!

Pocos universos de ficción se han extendido tanto como el de Star Wars, desde cómics a dibujos animados, pasando por figuras, libros... y, claro, ¡videojuegos!

La relación del universo Star Wars con los videojuegos es tan larga casi como la propia existencia de estos últimos. Las primeras plataformas de juegos ya contaban con títulos basados en las películas creadas por George Lucas y, desde entonces, raro es el año en el que no se han presentado uno o más juegos inspirados en la serie. Ninguna plataforma de videojuegos se ha "librado" (afortunadamente, claro) de su presencia y, por supuesto, nuestros dispositivos portátiles no iban a ser una excepción. Si acaso, como suele ser habitual cuando hablamos de los juegos en las tiendas de apps, la variedad y originalidad de los títulos de Star Wars es mayor incluso que en cualquier otra plataforma. O sino, considerad esto: ¿En cuántos dispositivos podrías combinar títulos de la complejidad y profundidad de «Caballeros de la Antigua República» con la ligereza de los juegos de «LEGO Star Wars» y la irreverencia y sencillez de «Angry Birds Star Wars». No en muchos, ¿verdad?

Desde luego, si eres fan de Star Wars y no encuentras forma de matar el tiempo a la espera de la llegada de la anunciada próxima entrega de la serie (y ojo, que se trata de bastante tiempo que matar), lo mejor que puedes hacer es echar un vistazo a estas páginas y descubrir los mejores juegos de Star Wars disponibles para smartphones y tablets. Raro será que entre tanta calidad y variedad no encuentres uno que te enganche, ¡por lo menos hasta que llegue el Episodio 7!

STAR WARS: COMMANDER iOS





Al igual que en «Clash of Clans», tu misión en este juego de estrategia es construir una base (imperial o rebelde, según elijas) en la que producir un ejército formado por diferentes tipos de unidades para, por una parte, invadir con él las bases de otros jugadores, mientras al mismo tiempo defiendes la tuya de sus ataques. Como es habitual en este tipo de juegos "freemium", las producciones son lentas y sólo pueden acelerarse con recursos comprados con dinero real, pero si esto no es un problema y la ambientación te importa más que la originalidad, te enganchará, seguro.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)/Android
- **PVP:** Gratis / Gratis
- **Tamaño:** 58,3MB/30MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Disney
- **Web:** *help.starwars.com/en_US/STAR-WARS-Commander*

LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA iOS







Toda la variedad y la diversión de los juegos de la serie «LEGO Star Wars» que hemos jugado y disfrutado en nuestros PCs han sido trasladados de forma impecable a nuestros dispositivos portátiles en «The Complete Saga». Plataformas, puzzles, combates, exploración, secretos... todo está ahí, reproduciendo aventuras y escenas de las seis películas de la serie, y es que aunque de entrada el juego sólo te da acceso a los contenidos del Episodio Uno, puedes desbloquear los otros cinco mediante micropagos.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 794MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Warner Bros Ent.
- **Web:** *videogames.lego.com/en-us/star-wars-saga*

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC iOS



Ponte en la piel de un joven Jedi y elige tu camino por el lado oscuro o el luminoso mientras exploras la galaxia en uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos. Este clásico de Bioware fue exportado a los dispositivos portátiles hace ya tiempo, pero desde entonces no ha dejado de recibir mejoras y actualizaciones (las más recientes, la compatibilidad con controladores MFi y con iCloud, y la traducción de los textos al castellano) que lo han mantenido fresco y que lo convierten en una compra obligada para losa aficionados al rol y, por supuesto a Star Wars.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 8,99€
- **Tamaño:** 1,98GB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Aspyr Media
- **Web:** *www.aspyr.com*

Y AÚN HAY MÁS...



Aunque hemos recogido una muestra lo más variada posible de los mejroes juegos basados en el universo Star Wars, estos no son ni mucho menos todas las opciones disponibles en las tiendas de apps. Si te van los juegos de cartas, por ejemplo, puedes disfrutar de «Star Wars Force Collection», un sencillo pero entretenido juego en el que puedes coleccionar hasta 400 cartas diferentes para crear con ellas barajas con las que competir contra tus amigos. Y si lo tuyo es el estilo arcade, no dejes de echar un vistazo a «LEGO Star Wars: Microfighters», un juego de combate de naves de scroll vertical en el que te puedes poner a los mandos de seis cazas diferentes sacados de las películas.

Desgraciadamente, el que ya no podrás probar (a no ser que lo comprases en su momento) es «Tiny Death Star», una divertida simulación de una Estrella de la Muerte al mejor estilo de «Tiny Tower» que pese a su popularidad Disney ha retirado del mercado hace apenas unas semanas.

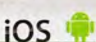




ANGRY BIRDS STAR WARS II — iOS / Android

Lo reconocemos: la primera vez que vimos una imagen de un cerdo de «Angry Birds» caracterizado con el casco de Darth Vader creímos que se trataba de una inocentada, pero ahora, con el segundo juego de la serie «Angry Birds Star Wars» ya disponible, resulta que no se trataba de ninguna broma, sino de una idea estupenda que ha reunido uno de los juegos más entretenidos de los últimos años con el universo más popular de la ciencia-ficción. No esperes una aventura épica, pero si quieres pasar un rato divertido, no te lo pienses más: ¡afina tu puntería y únete al "lado gorrino" de la Fuerza!

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)/Android
- **PVP:** Gratis / 0,89€
- **Tamaño:** 68MB/48MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Rovio
- **Web:** *www.rovio.com*

STAR WARS PINBALL 3 — iOS 



Igual que el merchandising de Star Wars se ha extendido hasta los objetos más pregrinos, los juegos basados en este universo también han abordado los géneros más inesperados, como es el caso de este estupendo simulador de mesas de pinball. Es verdad que la relación con las películas sólo está en el diseño de las mesas, en las imágenes, los sonidos y la música empleadas, pero por otra parte, si buscas un juego de pinball no vas a encontrar uno mejor o más realista que éste, y la ambientación con elementos de tus películas favoritas sólo puede ser un ventaja, ¿no?

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)/Android
- **PVP:** 1,79€ / 1,45€
- **Tamaño:** 44,3MB/16MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Zen Studios Ltd.
- **Web:** *starwarspinball.com*

Y de regalo... ¡un cómic!



Si eres uno de los compradores del juego de Ubisoft «Valiant Hearts: The Great War», te alegrará saber que a partir del 6 de noviembre podrás descargar de forma totalmente gratuita un cómic interactivo inspirado en el juego. Mola, ¿que no?

La galaxia llega a Android



Los aficionados a la ciencia-ficción podrán disfrutar por fin en sus dispositivos Android del aclamado juego de estrategia espacial «Galaxy on Fire: Alliances». El juego llegara a la tienda de Google a finales de octubre de este año.

Angry Birds hasta en el cine

Después de muchos rumores y suposiciones, Rovio ha anunciado por fin la que será la primera película oficial basada en su famosísima franquicia «Angry Birds». Se trata de una película de animación (lógicamente :-D) que verá la luz en estados unidos en julio de 2016.

Rol nórdico



«The Banner Saga», el excelente juego de rol de ambientación vikinga que descubrimos hace unos meses para nuestros PCs, puede ser jugado desde principios de mes en todos los dispositivos iOS, por 8,99€.

Hace 10 años

Afrontamos un rediseño en Micromanía para decir más cosas sobre los nuevos juegos, que eran muchos y estupendos.

A finales de Junio de 2004, en Micromanía 114, preparamos un especial que recogiese todas las novedades del E3 2004 en profundidad. Había muchas cosas que contaros, así que preparamos una aplicación interactiva en el DVD. Pero, además, con un nuevo diseño, la revista atendía a esperados lanzamientos ya disponibles en aquel mes de Julio, como la tercera entrega de «Thief» o «Ground Control II»

El E3 era mucho, sí, pero no lo abarcaba todo... Para tomarle el pulso a la actualidad nos asomamos a proyectos tan interesantes como el del brillante seguidor de «Diablo» de Ascaron y FX, «Sacred» –nuestro tema de portada– y, en otro tono más práctico, hacíamos un exhaustivo repaso a los mejores juegos bélicos del panorama en una comparativa.

Estrategia relámpago

El estudio escandinavo de Massive ya tenía mucho ganado para «Ground Control II: Operation Exodus» tras el éxito de la primera entrega. Sobre un entorno futurista, esta entrega volvía a ofrecer una campaña de batallas enfocadas hacia el aspecto táctico, de un modo directo y ágil, por lo que era un juego capaz de atraer a jugadores que consideraban el género de la estrategia demaisado complicado.

En «Thief: Deadly Shadows» Ion Storm nos obligaba a extremar el sigilo para hacernos con el botín.

Rigor y retos creativos

La estrategia estaba presente en un buen puñado de novedades. Los más exigentes con el rigor pudieron disfrutar de un recorrido por el medievo en «Crusader Kings» de Paradox o levantar un emporio con «Transport Giant» de Joowood. Más desenfadado era «Besieger» de Primal Soft que nos retaba a levantar fortalezas o a tomarlas al asalto tras un asedio implacable. Los más creativos, descubrieron un filón construyendo pistas en «Trackmania» de Nadeo. Pero si lo que querías era acción peliculera, nada mejor que la adaptación a PC de «True Crime» de Gray Matter.


Las colonias planetarias se rebelaban contra un tiránico imperio en «Ground Control II». Manejar la artillería y mover las unidades con ingenio era crucial.

MICROMANÍA 99, TERCERA ÉPOCA

En el número 114, Micromanía recibió un refresco en su diseño, introduciendo nuevas secciones. El E3 seguía siendo protagonista, al tiempo que dedicábamos un espacio especial al JDR «Sacred» y a la review de «Ground Control II».

CATWOMAN EN LOS JUEGOS

Bajo la máscara de esta guapa ladrona –por la que Batman siente debilidad– está Selina Kyle, conocida como "la Gata". En el cine ha sido interpretada por actrices como Julie Newmar, Michelle Pfeiffer o, la última, Anne Hathaway. Pero en Julio de 2004 nos cautivó en la preview de «Catwoman», adaptación a videojuego de la película que protagonizó Halle Berry. A Catwoman volveremos a verla en «Batman Arkham Knight».

E3 2004 en el DVD

En el número anterior os habíamos ofrecido un amplio reportaje con las claves sobre el E3, pero pasadas unas semanas, con nuevos datos y más reposadamente quisimos compartir nuestras experiencias en la feria de Los Ángeles. Para ello, preparamos un DVD con una aplicación interactiva que pretendía ser un paseo por lo mejor de la feria, con entrevistas, los juegos más destacados, vídeos y fotos.



Espectáculo interior

Recopilar y seleccionar lo mejor del E3 no fue tarea fácil, pero, modestamente, aquella aplicación fue algo parecido a visitar el E3. Como tema central elegimos los diez juegos estrella en la feria, incluyendo títulos como «Black & White 2», «Doom 3», «Half-Life 2», «F.E.A.R.»... También dedicamos un espacio a las compañías, con entrevistas a figuras como Peter Molyneux. Y por supuesto, en la galería de fotos, compartimos unas instantáneas de las espectaculares chicas que captaron la atención en cada stand.







Aunque había notables juegos que disfrutar de inmediato contemplados en la sección de review, otros títulos aún por llegar, iban a hacer el verano una espera de lo más exasperante... Menos mal que algo podíamos avanzaros.

Pantallas de «F.E.A.R.»



El escalofriante juego de Monolith había arrasado en el pasado E3 y, ahora, empezaban a llegarnos nuevas pantallas que teníamos que compartir. Exhibían la tecnología de la última versión del motor Lithtech, con efectos visuales que recordaban a la peli "The Ring".

Preview de «Obscure»



El *survival horror* también estaba en pleno auge, entonces... Y uno de los más oscuros –y paradójicamente brillantes– títulos del momento fue la aventura «Obscure» de MC2 y Microïds. El juego estaba inspirado extraoficialmente en la película «The Faculty».

SALTO EN TECNOLOGÍA GRÁFICA

En la sección de Tecnomanías recibimos una de las novedades más esperadas del momento, las nuevas tarjetas gráficas de Nvidia con la GPU GeForce 6800 Ultra.

› **La serie GeForce 6000** representó un hito en la evolución del hardware gráfico por incorporar sombreado avanzado bajo el soporte de DirectX 9.0, con CineFX 3.0, (Shader Model 3.0) y Ultrashadow II.

› **Íbamos a poder ver estos avances** en juegos como «Doom 3» y «Half-Life 2», que se beneficiarían de los 16 canales de procesamiento y el filtrado de texturas de 64 bit. Como avance, disfrutamos de una *tech demo* de Nvidia con la sirena Nalu.

› **Todavía es una tecnología vigente.** No tienes más que ver que los requisitos mínimos de muchos juegos aún contemplan las GeForce 6800 como opción gráfica.





Comparativa de Juegos de Guerra



Ocasionalmente, Micromanía había contemplado alguna comparativa con anterioridad, pero con el rediseño de 2004 retomamos este tipo de reportajes con una visión más detallada y exhaustiva del tema a tratar. Comenzamos por los juegos bélicos.

Hace 20 años

Pese a que nos encontramos con notables juegos, la aparición de «TIE Fighter» eclipsó cualquier novedad. No era para menos.

En Agosto de 1.994, los que eran estudiantes en aquella época, iban a poder dedicar muchas horas nocturnas para adentrarse en el Reverso Tenebroso de La Fuerza pilotando los cazas del Imperio en «TIE Fighter» y disfrutar a lo grande. No éra el único buen juego del momento, claro, pero sí el único que llegaría a convertirse en un fenómeno de masas...

¡Y es que la tentación era irreistible! Imagínate el panorama: una saga cinematográfica como Star Wars –en su mejor momento– y por primera vez, la posibilidad de explorarla desde la perspectiva del mal, con un villano tan legendario como Darth Vader como líder. Si «X-Wing» había resultado un juego genial, «TIE Fighter», nuestro megajuego, permitía contar con todo lo bueno de aquel pero con el atractivo adicional de pasarnos al Lado Oscuro. Por supuesto, como simulador de combate espacial, «TIE Fighter» fue juego sensacional con emocionantes combates y misiones bien diseñadas. Sin embargo, Totally Games y LucasArts profundizaban en el aspecto narrativo, permitiéndonos adentrarnos en la sociedad secreta con objetivos ocultos a las órdenes de Vader.



Piratas, Rebeldes y traidores al Imperio, eran tus enemigos en «TIE Fighter» en apasionantes misiones de combate, escolta o espionaje.

«Al Qadim» era un JDR ambientado en el universo de las Mil y Una Noches.

De regreso a la Tierra, el Summer C.E.S. de Chicago acababa de celebrarse, desvelando un montón de juegos "Made in USA" que nos llegarían en los meses siguientes.

Mil y Un videojuegos

Aquellos a quienes no les atraía Star Wars, tenían también multitud de propuestas que abarcaban todos los géneros. En «Al-Qadím» podían disfrutar de un excelente JDR que Cyberlore ambientaba en los cuentos de las "Mil y Una Noches". «Ravenloft», de Dreamforge; y «Darkside of Seen», de New World Computing, completaban la oferta del rol. Al volante, tenías la «Formula One» de SEGA, pero también podías ser un pasajero investigador en «Hell Cab», la aventura de Time Warner. Y para los amantes de la estrategia, el histórico «Great Naval Battles Vol.2»

MICROMANÍA 60, SEGUNDA ÉPOCA

Imposible conseguir más impacto con una portada... Darth Vader y los TIE Fighters para recibir al juegazo de Lucas. El CES de verano y un buen puñado de soluciones completaban los temas más detacados.

BENGY EN MARBELLA VICE

Basándose en el vídeo digitalizado, la compañía Picmatic desarrollaba por aquellos días «Marbella Vice» una recreativa cuyas escenas fueron dirigidas por el mismímo Alex de la Iglesia. En el papel de un poli a lo "Miami Vice" en clave de humor teníamos a Bengy como compañero, interpretado por el desaparecido actor Alex Angulo. También tenían su papel Catherine Fulop, Jaime de Mora y Santiago Segura.

Novedades del C.E.S. de verano



La ciudad de Chicago volvía a acoger al Consumers Electronics Show en su edición veraniega. Dado que se celebró en Julio de 1.994, coincidió con la fase final del Mundial de Fútbol de EE.UU., pero eso poco importó para los que acudimos allí, para tomar contacto los juegos de la próxima temporada. Algunos, muy capaces de impresionarnos, pese a nuestras altas expectativas.

En el ámbito de las máquinas, la ya esperada 3DO de Panasonic preparaba su gran estreno, mientras que la Jaguar de Atari pugnaba por atraer a los consumidores. Nada nuevo.

La nueva generación

Con los juegos sí hubo sorpresas. Aunque el E3 estaba reciente, en aquel CES pudieron verse, entre los grandes esperados, algunas novedades en primicia como el simulador de combate submarino «Wolfpack» de Novalogic o la adaptación a consola de la recreativa «The Punisher». Y aunque ya lo conocíamos, la aventura «The Dig», de Lucas, atraía todas las miradas.



APUESTA INTERACTIVA DE PETER GABRIEL

Micromanía también solía dedicar algunas páginas al software interactivo que no entraba en el ámbito dentro de los videojuegos... Y uno de los más notables fue «Xplora 1». El músico Peter Gabriel –y exmiembro de Genesis– demostró ser uno de los artistas más decididos a la hora de emplear la tecnología en sus obras, con una gran audacia y mucho olfato en su momento de mayor fama. En sus vídeos musicales ya había causado sensación recurriendo a efectos de infografía de lo más innovador. Aquel «Xplora 1» era un modo de expresión artística inexplorado que Gabriel brindaba a sus seguidores. Aparte de visitar su discografía –con vídeos, letras, etc.– ofrecía un recorrido por diferentes tendencias y estilos musicales con curiosos minijuegos.



MICROMANÍA SEGUNDA ÉPOCA

Los lanzamientos disponibles en el verano del 1994 fueron de lo más diverso, pero en aquel número, no fueron tantos como era habitual... Razón por la que decidimos dedicar muchas páginas a soluciones y guías.

Un juego de rol pionero en la preview de «HEXX»



La nueva propuesta de Psygnosis evocaba el rol más clásico. Recordando al mítico «Bloodwych», primer JDR oficialmente lanzado en España, nos retaba a encontrar la llave para avanzar a la siguiente mazmorra, controlando a cuatro héroes.

Paso a paso en «Beneath a Steel Sky»



La aventura de Revolution era todo un espectáculo visual en las versiones de Amiga y DOS que nos llevaba a un escenario ciberpunk alucinante. Pero desentramar aquel enredo en la Australia futurista, sugería echar mano de algunas ayudas.

Una misión contra la hechicera en «Lands of Lore»



Afrontar el difícil comienzo en el brillante JDR de Westwood podía desalentar a los más voluntariosos aventureros... Pero Ferhergón, nuestro amo del calabozo, te echaba una mano dándote pistas cruciales para progresar.

Guía de «Ultima VIII Pagan»





Pese a que nuestro Avatar venía victorioso de su paso por Britannia e Isla Serpiente, el próximo enfrentamiento con El Guardián se presentaba muy desfavorable. Una guía tal vez permitiría equilibrar las fuerzas. Así que aquí os la ofrecíamos.

Gaming portátil con el mejor equipamiento

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

ASUS ROG G750JS

En los últimos días han aparecido nuevas GPU y procesadores que equipan a una nueva generación de portátiles gaming. Sin embargo, los equipos inmediatamente anteriores cuentan con un **potencial que aún tiene mucho que dar** de sí y, además, comienzan a ofertarse más asequibles. El portátil ASUS G750J de la serie Republic of Gamers es una de estas máquinas y podemos asegurarte que **hará correr los próximos juegos** de fábula. Esta variante G750JS cuenta con un procesador de última generación, pantalla de 17,3 pulgadas, disco de sistema SSD adicional y una potente gráfica. En resumen, un equipazo que, está hoy muy por debajo de su precio de salida original.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

FICHA TÉCNICA

- **Producto:** Portátil gaming
- **Procesador:** Intel Core i7-4710HQ
- **RAM:** 16 GB DDR3L SODIMM (2 x 8 GB)
- **Disco duro:** 1 TB (7200 rpm SATA) + SSD de 256 GB
- **Unidad óptica:** Blu-Ray 6X Super Multi
- **Pantalla:** 17,3" LED (1920x1080) 16:9
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 870M 6 GB
- **Red:** 802.11ac WiDi, Bluetooth 4,
- **Puertos:** Thunderbolt, tarjetas, USB, etc.
- **Peso/Medidas:** 4,8 Kg/410x310x50 mm
- **Precio:** Menos de 1.800 €
- **Web:** *www.asus.com/es/*

CONECTIVIDAD

¡Mucho más que un portátil para jugar! Hay portátiles con los chip y GPU más recientes, pero la conectividad del G750JS es difícil de superar. Además del exclusivo puerto Thunderbolt y del Bluetooth 4 cuenta con una unidad que lee todo y graba DVD; lector de tarjetas, salidas de vídeo Displayport y HDMI; audio I/O; cuatro puertos USB 3.0; y red inalámbrica de nueva generación Intel WiDi (802.11 AC). Para los juegos, la red, además, está sustentada en la tecnología Killer Wireless-N que asegura la mejor conexión inalámbrica para jugar online. Y, finalmente, ofrece un servicio de almacenamiento en la nube.



DISEÑO Y PRESTACIONES

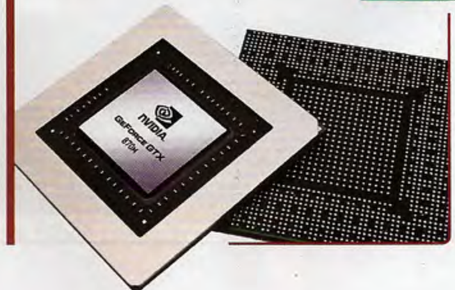


No echarás de menos nada a la hora de jugar en el diseño del G750JS, inspirado en el caza furtivo F-22 Raptor. Cuenta con un ágil touchpad, un robusto teclado iluminado de respuesta rápida y una superficie de apoyo privilegiada con acabo en aluminio. La pantalla LED de 17,3" retroiluminada, limita los reflejos y permite un ángulo de visión de 140º. El sonido, por su parte, emplea software de optimización y el sistema 2.1 incopora un potente subwoofer.

TECNOLOGÍA

El interior de este portátil es muy poderoso. Basado en un chipset Intel HM87 Express, integra una CPU Haswell (i7-4010HQ) de entre las más potentes disponibles para portátiles. Así mismo, la GPU GTX 870M tiene poco que envidiar a los equipos de sobremesa más avanzados con sus 6 GB de memoria GDDR5. El G750J también cuenta con un sistema de ventiladores dual y la tecnología de overclocking ASUS Turbomaster.





Nueva generación gráfica con extras

MSI GTX970 GAMING 4G

» Tarjeta gráfica » Precio: 349 €
» Más información: MSI
» *es.msi.com*



Ya están aquí las primeras gráficas con GPU de la nueva generación de NVIDIA. Las basadas en las **GTX970** son las más asequibles, por ahora, y este modelo de MSI es especial. Cuenta con 4 GB, **1664 núcleos**, soporte para **DirectX 12** y aparte del sistema de refrigeración Zero Frozr y otras características de MSI incluye una **alfombrilla gaming** de gran calidad.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Ajuste total y alto rendimiento

COUGAR 700M



» Ratón gaming » Precio: 64,89 €
» Más información: Cougar / VSgamers
» *www.cougar-world-com / vsgamers.es*

Nos llegan los primeros periféricos gaming de la firma alemana Cougar y uno de los productos más destacados es el llamativo ratón 700M. Construido a partir de un **chasis de aluminio** y con **diseño ajustable,** idóneo para distintos estilos de juego. Cuenta con 8 botones programables, ajuste "al vuelo" de la sensibilidad del **sensor láser** (8200 ppp), pesas y un tiempo de respuesta de 1 ms.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Personalización sin límite

CORSAIR K70 RGB

» Teclado gaming » Precio: 169 € » Más información: Corsair » *www.corsair.com/es-es*



Después de la actualización de la gama Vengeance al estándar de iluminación RGB, por fin nos llega el modelo K70 de Corsair con la **disposición de teclas en Castellano** (con la Ñ). Se trata de un teclado **mecánico cherry MX** con anti-ghosting, teclas gaming programables y un sistema de iluminación personalizable con **16.8 millones de colores**.

INTERÉS ●●●●●●●●●○





La imagen más perfecta

BENQ XL2430T 144HZ

» Monitor » Precio: 371 €
» Más información: BenQ
» *www.benq.es*

El monitor XL2430T es el nuevo modelo gaming de BenQ, un **panel TN de 24 pulgadas** capaz de ofrecer una resolución de 1920x1080 píxeles con un tiempo de respuesta de 1 ms y una **tasa de refresco de 144 Hz**. Esto favorece el confort de la imagen y permite el mejor uso de sistemas esteroscópicos. También cuenta con un controlador **S Switch Ar** para ajustes rápidos y selección de modos.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Diseño limpio y amplio soporte

NZXT SOURCE 340

» Chasis de PC semitorre » Precio: 69,99 €
» Más información: NZXT » *www.nzxt.com*

La familia Source de NZXT se amplía con la nueva variante S340, una **elegante y compacta** carcasa -disponible en blanco o negro- que ofrece una gran amplitud de posibilidades. Está construida en **acero al 90%**, integra filtros antipolvo y la refrigeración de serie está a cargo de dos ventiladores de 120 mm. En el **lateral se sitúa el panel I/O** y los puertos USB.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Sonido envolvente de lo más realista

CORSAIR GAMING H2100 WIRELESS DOLBY 7.1 GAMING HEADSET

» Headset » Precio: 125 €
» Más información: Corsair » *www.corsair.com/es-es*

Unos auriculares multicanal que mejoran la experiencia de juego. Si además le añades un sistema de 7.1 canales y le quitas los molestos cables, mucho mejor. El H2100 cuenta con todo ello. Es la evolución de los Corsair Vengeance 7.1, pero incorpora el sonido **Genuine Dolby 7.1**, de gran realismo ,y **conductores de neodimio**, para unos graves atronadores.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Altas prestaciones en dispositivos móviles

CREATIVE SOUND BLASTER E5

» Amplificador » Precio: 199,99 €
» Más información: Creative » *www.creative.es*





El nuevo Sound Baster E5 de Creative es un producto inusual pero muy de lo más interesante. Se trata de un amplificador que **permite una mejora de calidad** radical en dispositvos como **portátiles, móviles, tablets...** Ninguno de ellos suele tener muy buen sonido, pero con el E5 puedes dotarlos de **especificaciones de gama alta**.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Potencia gráfica en un único slot

GALAXY GEFORCE GTX 750 TI RAZOR

» Tarjeta gráfica » Precio: 139.90 €
» Más información: Galaxy » *www.galaxytech.com*

Al instalar una tarjeta gráfica gaming actual, tienes que asumir que ocuparás dos slot PCI en tu equipo, condenando el uso de uno de ellos... Pero no siempre. La firma Galaxy ha resuelto el problema en un más que capaz modelo basado en la GPU GTX 750 Ti de NVIDIA. Además, toma la alimentación que necesita del puerto PCI-E 3.0, sin conector adicional. ¡Bravo!

INTERÉS ●●●●●●●●●●



Supertarjeta en edición limitada

ASUS ARES III

» Tarjeta gráfica » Precio: 1200 € aproximadamente
» Más información: ASUS » *www.asus.com*

El lanzamiento de la recientemente anunciada tarjeta Ares III de ASUS es inminente y, salvo sorpresa de última hora, será **la tarjeta gráfica más poderosa** que puedas instalar en un PC. Consta de **dos GPU AMD Radeon R9 290X** con núcleo Hawaii XT (5632 procesadores en stream) y 8 GB, pero con **overclocking y refrigeración líquida.** ¡Una gráfica brutal, vaya!



INTERÉS ●●●●●●●●○○

Equipamiento militar para jugar

ROCCAT POWER PACK

» Ratón-Alfombrilla » Precio: 78 €
» Más información: Roccat
» *www.roccat.org*



¿Te gustan los juegos bélicos y quieres renovar tu escritorio? Entonces, échale un vistazo al **Power Pack Military Starter** de Roccat. Está compuesto por el formidable ratón **Kone Pure** con sensor láser y la estupenda **alfrombrilla Sense**, todo ello con un acabado militar. Además el pack ofrece un bonus extra para el juego online free-to-play «War Thunder».

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Portátiles gaming a la última

MSI GAMING SERIES LAPTOP

» Gama de portátiles » Precio: No disponible
» Más información: MSI » *es.msi.com*

La compañía MSI se adelanta con su gama de portátiles G-Series al incorporar las GPU NVIDIA de nueva generación -con núcleo Maxwell- **Geforce GTX 970M y GeForce GTX980M.** Los primeros equipos en recibir esta actualización son el soberbio **GT72 Dominator / Pro** y el ultrafino **GS70 Stealth Pro**. Por lo demás, seguirán integrando CPU Intel Core de 4ª generación.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

MONITOR CURVO

No solo las teles son susceptibles de curvarse, los monitores también. Samsung se adelanta, con el lanzamiento del **SD590C, un monitor de 27" FullHD,** con una curvatura de 4000 R. Tiene un tiempo de respuesta de 4ms y su precio es de 430 $.



www.samsung.com

EN EL MÍNIMO ESPACIO



¿Acaso es el teclado de Batman, así a lo batarang? No, se trata del **Strix Tactic Pro de ASUS**, un teclado que se lanzará inminentemente y que combina **pulsadores mecánicos** Cherry MX y retroiluminación en naranja. Su precio rondará los 125 €.

www.asus.com

OCULUS CRESCENT BAY

Ya está en camino el próximo prototipo del visor de realidad virtual Oculus Rift. Se trata de Crescent Bay, una variante presentada en una reciente conferencia. Al parecer incluye un sensor de movimientos de 360° y sonido integrado.

www.oculus.com

MÁS ORDEN EN TU CPU

Corsair Link es una solución que elude la gestión manual de los elementos de refrigeración e iluminación manual. Con este sistema la unidad de control Commander Mini se encarga de gestionarlo todo. Basta con un puerto USB 2.0.



www.corsair.com

CEREBRO GAMING



Razer ya nos permite descargarnos la suit Razer Cortex. Se trata de una suerte de centro neurálgico para tus juegos muy en la línea de GeForce Experience, pero con los dispositivos de Razer y mucho más.

www.razerzone.com



¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados, pero asequibles.

EL SENSOR MÁS PRECISO

Logitech ha incorporado a su línea de periféricos gaming el **G502, un alarde de sofisticación** y diseño avanzado disponible por 81,90 €. Ofrece un juego de pesas intercambiables, 11 botones programables y perfiles de personalización, pero lo mejor es su **sensor láser de 12.000 ppp**, capaz de registrar aceleraciones de hasta 40G.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
› CAJA: Cooler Master Cosmos SE	159,90 €
› PLACA BASE: ASUS 8Z87-A	137,90 €
› PROCESADOR: Intel Core i5 4670K	204,90 €
› RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
› TARJETA GRÁFICA: MSI GEFORCE GTX 760 GAMING	239,90 €
› TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
› DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 240 GB	60 + 140 €
› UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
› MONITOR: BenQ XL2411T (LED 24" 3D - 144 HZ)	275 €
› ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
› RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.724 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
› Trustmaster GPX	28 €
› Razer Kraken 7.1	99,99 €

STEELSERIES APEX

Los periféricos gaming de Steelseries están entre los preferidos por los jugadores profesionales y uno de sus últimos teclados es el esperado Apex. Este teclado está ya disponible en España con la disposición de teclas adaptada a nuestro idioma y viene con características muy interesantes, como las 22 teclas macro, iluminación personalizable, teclas de bajo relieve y compatibilidad con el SteelSeries Engine. Su precio es de 88 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

GIGABYTE G1.SNIPER Z97

» 147,90 € » Más info.: Gigabyte » es.gigabyte.com

Con los nuevos chips Intel Haswell Refresh a la vuelta de la esquina, no es mala idea hacerse con una placa base capaz de soportarlos si vas a adquirir un nuevo equipo. La G1 Sniper cuenta con el nuevo chipset Intel Z97 y, además, ofrece dos slot PCIe, soporte para SLI y CrossFireX hasta 32 GB de RAM (DDR 1066-3000), sonido Creative Sound Core 3D 7.1 y conexión de red Killer E2201.



PROCESADOR

AMD FX-8350

» 154,90 €
» Más información: AMD
» www.amd.com

AMD también pone al día sus chips para socket AM3+. Este modelo Vishera de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Bulldozer de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 4000 MHz.

INTEL CORE I7 4960X

» 969 €
» Más información: Intel
» www.intel.com

Intel introduce los nuevos chips Core i7 Ivy Bridge-E de cuarta generación, para el socket 2011. El nuevo procesador Core i7-4960X Exteme de 6 núcleos a 3,6 GHz se sitúa como tope de gama.

TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 760 TWIN FROZR GAMING

» 239,90 € » Más información: MSI » es.msi.com

Actualizamos nuestra recomendación con esta tarjeta gráfica basada en la menor de las GPU gaming de NVIDIA de su nueva generación, la GeForce GTX 760. Ofrece un alto rendimiento con juegos y esta versión de MSI incorpora un eficiente sistema de refrigeración Twin Frozr y 2 GB de memoria GDDR5. Es compatible con DirectX 11.1 y ofrece resoluciones de hasta 2560x1600.



CAJA PC

NOX HUMMER VX

» 44,90 €
» Más información: NOS
» www.nox-xtreme.com

Un modelo de torre ATX sobrio y versátil. Permite montar un equipo de altas prestaciones y viene equipado con un Dock Station, iluminación y un panel I/O con lector de tarjetas y puertos USB 3.0.

THERMALTAKE CHASER A71 LCS

» 254 €
» Más información: Thermaltake
» es.thermaltake.com

La torre ATX Chaser A71 es una formidable caja para un PC de alta gama, pero la variante LCS (sistema de refrigeración por líquido) ofrece una sofisticación que hace difícil poner a prueba sus límites.

MEMORIA

G.SKILL 16 GB DDR3-2133 (2X8GB) RIPJAWS Z

» 152,90 € » Más información: G.Skill » www.gskill.com

Todas las placas base actuales soportan memorias DDR3-2133, al igual que los procesadores de cuarta generación de Intel, así que es buena idea pasarse a memorias bajo el estándar PC3-17000. En este caso son dos módulos de 8 GB con latencias de 11-11-11-31, lo que implica una velocidad de ciclo SDP de 1600 MHz. También hay pares de módulos de 4 GB (8 GB en total) con prestaciones similares, por unos 80 €.



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

» 42,49 €
» Más información: ASUS
» www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

» 249,99 €
» Más información: Creative
» es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK FATAL1TY 990FX KILLER

- 127,90 €
- Más información: ASRock
- www.asrock.com

Parece que las conexiones de red Killer se están convirtiendo en elementos imprescindibles para el hardware gaming. Esta placa con socket AM3+ para chips FX AMD lo integra en la variante Killer E2200.

MSI X99S GAMING 9 AC

- 379 €
- Más información: MSI
- es.msi.com

Llegan las primeras placas con el chipset Intel X99 con soporte para los chips Haswell E y módulos RAM DDR 4 en 4 canales. Este modelo de MSI viene con un chip de red Atheros Killer E2205 gaming.

INTEL CORE I5 4690K

209,90 € · Más información: Intel · www.intel.com

Actualizamos nuestra recomendación de procesador con uno de los chips más equilibrados de la quinta generación, los **Haswell-Refresh** recién llegados. En concreto, la variante i5-4690K, fabricada en 22 nm y apta para overclocking cuenta con **cuatro núcleos a 3500 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.



CLUB 3D RADEON R7 260X RK

- 137,90 €
- Más información: Club 3D
- www.club-3d.com

Esta gráfica de Club 3D en su versión royalKing, es de las que ofrece un mejor rendimiento entre las basadas en la GPU R7 260X. Cuenta con casi todos los avances de la gama (4K, CGN, 28nm, TressFX).

ASUS ARES III

- Por determinar
- Más información: ASUS
- www.asus.com

La tarjeta gráfica más potente del momento, ha de ocupar este lugar para los que quieren lo máximo. La Ares III cuenta con doble GPU Radeon R9 290X, 8 GB de RAM y un sofisticado sistema de refrigeración.

COOLER MASTER COSMOS SE

159,90 € · Más información: Cooler Master · www.coolermaster.com

Ya iba siendo hora de sustituir a la (aún estupenda, ojo) NZXT Phantom 630. Pero lo hacemos con un modelo ya conocido, la Cosmos. Llega, eso sí, en una edición que modera el precio, permitiéndonos recomendártela. Esencialmente tiene las mismas cualidades que la Cosmos (y Cosmos II). Arquitectura interna, posibilidades de expansión, refrigeración y conectividad siguen siendo excepcionales en esta Cosmos SE. Además, incorpora iluminación.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € · Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB si el resto del hardware acompaña, y este kit, el más básico de Beast, cuenta con prestaciones aptas incluso para overclocking.

CORSAIR DIMM 16 GB DDR4-2666 QUAD-KIT

- 454 € · Más información: Corsair
- www.corsair.com

Ya están aquí los módulos DDR4 y uno de los kits más completos es el de Corsair, en la gama Dominator Platinum, ideal para hacerlo funcionar en cuatro canales. Sus lantencias son de 15-17-17-35.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

99,99 € · Más información: Creative · es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aun así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

SONIDO DE LUJO

Diseñado con el objetivo de **mostrar los detalles más sutiles** en el sonido de los videojuegos, el nuevo **headset Astro A40** ofrece un sonido de alta calidad. Cada auricular presenta un diseño muy abierto y un tejido de contacto transpirable que resulta de lo más cómodo. Además, las cubiertas de los cascos son personalizables. Su precio es de 149,99 €.



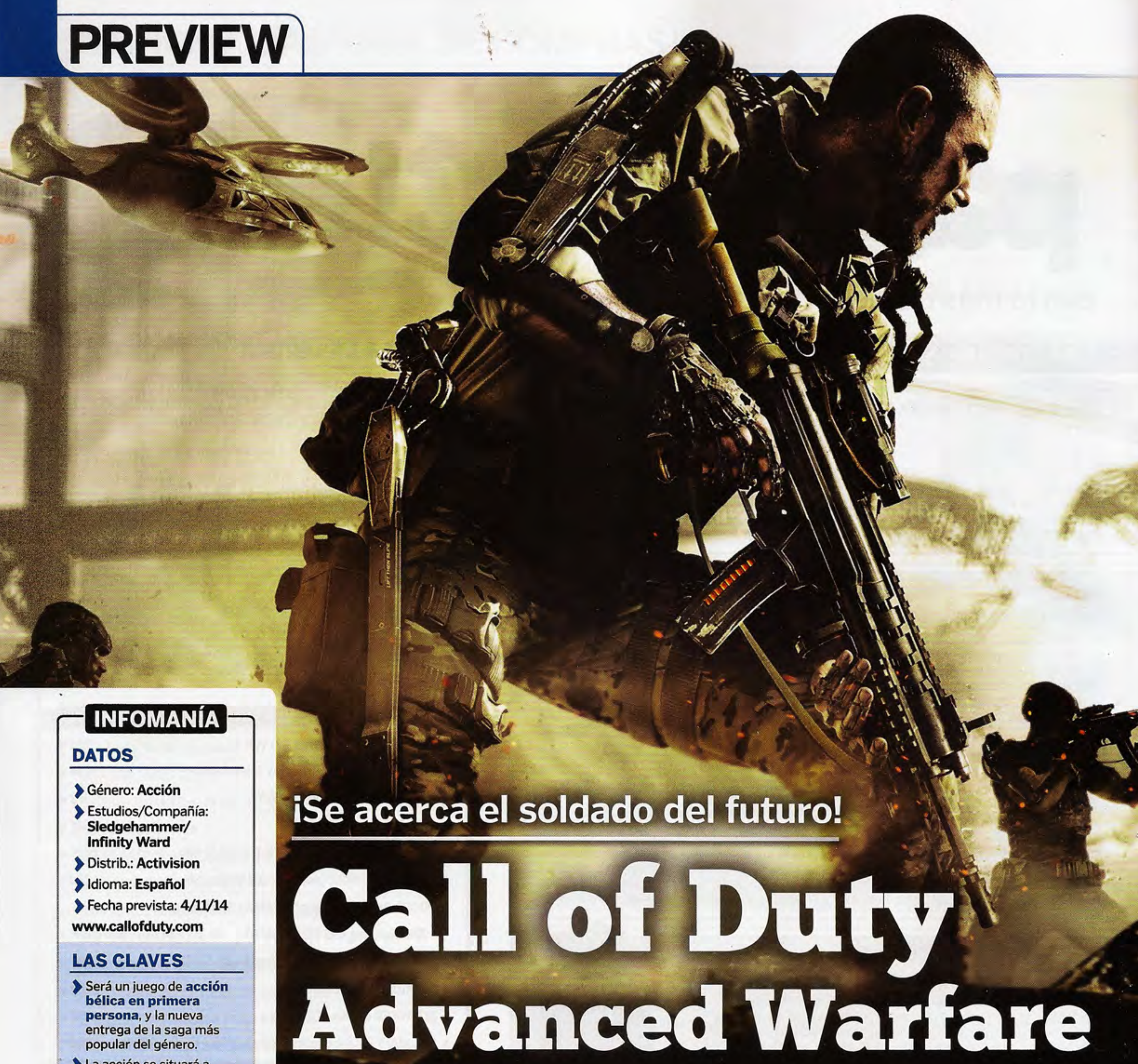
COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Thermaltake Chaser A71 LCS	254 €
PLACA BASE: ASUS Rampage IV Black Edition	409 €
PROCESADOR: Intel Core i7 4960X	969 €
RAM: GeIL 32 GB DDR3-2666	699 €
TARJETA GRÁFICA: GeForce GTX TITAN Z 12 GB	2695 €
TARJETA DE SONIDO: Creative Sound Blaster ZXR	199 €
DISCOS: 2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H	100 €
MONITOR: BenQ XL2720 T	519 €
ALTAVOCES: Creative T6 II Series	399 €
TECLADO Y RATÓN: Bundle Logitech G700 + G510 + G930	300 €
TOTAL	7.041 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

EL CONJUNTO DE CONDUCCIÓN MÁS FUERTE

El **Thrustmaster T300 Ferrari GTE** es una réplica desmontable de la réplica 7:10 de la variante de carreras del **Ferrari 458 Challenge.** Pero no sólo el aspecto es de lo más realista, también lo es al tacto. La principal característica del conjunto es el motor de **respuesta de fuerza Brushless 1080°** de clase industrial que transmite las sensaciones más realistas. Está optimizado para «Project CARS» y cuesta 369,99 €.





¡Se acerca el soldado del futuro!

Call of Duty Advanced Warfare

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Sledgehammer/ Infinity Ward**
- Distrib.: **Activision**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **4/11/14**

www.callofduty.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción bélica en primera persona**, y la nueva entrega de la saga más popular del género.
- La acción se situará a mediados del s. XXI, con **la tecnología bélica como auténtica protagonista**.
- Los soldados usarán **exoesqueletos, gadgets técnicos, drones** y vehículos flotantes.
- **El multijugador también cambiará** la jugabilidad gracias a la tecnología.
- Una serie de **ataques terroristas globales** serán el eje de la trama.

Primera Impresión

La evolución de «Call of Duty» quiere ir más allá de la ambientación futurista, cambiando también la jugabilidad gracias a la tecnología bélica. Un salto que afecta al multijugador.

¿Por qué ese empeño en que el futuro se caiga a pedazos y que haya guerras globales? ¡Porque así podemos ser cibersoldados!

Cuando hace unos días Glen Schofield, jefazo y cabeza visible de Sledgehammer, se pasó por Madrid para enseñarnos «Call of Duty Advanced Warfare», pensábamos que ya lo sabíamos todo sobre el nuevo juego de la saga y que poco podía sorprendernos más, esperando simplemente a que salga la versión final y le podamos echar mano... ¡Pero qué equivocados estábamos! Parece que la caja de sorpresas que el estudio tiene para «Advanced Warfare» es mucho más grande de lo que nos pensábamos. Creíamos que todo se podía reducir a un arsenal más o avanzado, unos cuantos vehículos futuristas, drones y algún gadget curioso... pero a lo que todo apunta, tras ver las nuevas demostraciones del juego, es que la jugabilidad de «Call of Duty» parece estar a punto de dar un salto cualitativo brutal.

Estamos hablando de simulación de realidad aumentada dentro de la acción del juego, de tecnología capaz de dirigir la energía –cinética, sónica, limínica...– de forma intensificada hacia objetivos concretos, de dronos también, claro, de vehículos flotantes, de guantes magnéticos que permiten trepar por paredes, de minas capaces de perturbar con ondas el entorno, de camuflajes ópticos... y podríamos seguir así horas.

¡El futuro será así!

La trama de «Call of Duty. Advanced Warfare» se centra en torno al primer ataque terrorista global de la Historia, con una desconocida orga-



Llega el futuro de la acción bélica. Exoesqueletos, armas futuristas, vehículos flotantes, drones... La guerra es global y tecnológica en «Advanced Warfare».

Cibersoldados del futuro: ¿ficción o realidad?

Ya desde el cambio de «Call of Duty» de su ambientación histórica a la guerra moderna, los distintos estudios involucrados siempre han contemplado la tecnología bélica avanzada como algo basado en diseños y prototipos existente o plausibles. Ahora, la cosa va más lejos, pues las noticias son que hay fabricantes de armas avanzadas que están siendo asesorados por los desarrolladores en posibles prototipos de tecnología bélica. ¡Ver para creer!



No son soldados, ¡son cibersoldados! La tecnología hará de los personajes casi "cyborgs" bélicos.



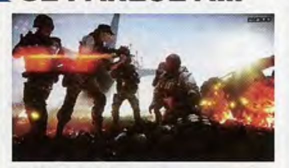
¿Y ese mutijugador? Pues será tan impactante o más que la campaña, con las nuevas habilidades que te dará la tecnología.

nización atacando simultáneamente diferentes objetivos en todo el planeta. Ciudades, complejos militares, centrales energéticas –eléctricas, nucleares–, objetivos económicos, Internet... Un ataque total que causa el caos en el planeta y amenaza con extender la guerra por todo el globo. El problema es que en ese momento los ejércitos de los estados son una sombra de lo que fueron décadas atrás y los contratistas militares –ejércitos privados y mercenarios, hablando claro– son los que dominan la tecnología bélica del momento. Y, por encima de cualquier otro, la Corporación Atlas. Los movimientos de Atlas son, cuando menos, sospechosos, y llevan tiempo bajo los rumores de estar detrás de algunas intervenciones de dudosa legalidad en distintas países. Sus contactos tampoco son claros, pero como empresa privada se amparan en ello para rendir las justas cuentas al gobierno de los EE.UU. y la ONU.

LA CLAVE SERÁ LA TECNOLOGÍA BÉLICA, QUE HARÁ DEL PROTAGONISTA UN CIBERSOLDADO

Con todo esto, lo que nos encontraremos en «Advanced Warfare» es un entorno global dominado por las fuerzas militares y paramilitares estatales y privadas, contando los últimos con los mayores avances en tencología bélica. Algunas de ellas ya te las hemos mencionado antes, pero es verlas en acción lo que te dejará pasmado. A veces, es cierto, parecerá incluso que todo es tan exagerado y avanzado que hasta podrá ser una broma. Y ciertas escenas, al principio, te parecerán hasta algo cómicas. ¿Cómo es posible que un soldado de esos saltos sobre vehículos en marcha? ¿Cómo es posible esa destrucción con aparatos diminutos? ¿Cómo es posible...? En ese momento, te acordarás de las mejores películas de ciencia ficción y de acción fufurista que hayas visto y te

SE PARECE A...



› BATTLEFIELD 4
Aunque este año no habrá «Battlefield» bélico, la última edición ya usa armas de lo más avanzado.



› CALL OF DUTY GHOSTS
La anterior entrega de la saga nos llevaba a un momento actual basado en la guerra asimétrica.



¡Vehículos que harían soñar a Batman! Pero estos son reales, o lo serán a mediados del siglo XXI, según la propuesta de Sledgehammer en el juego.



Podrás hacer... ¡de todo! Trepar por paredes, dar saltos increíbles, correr a velocidad de vértigo...



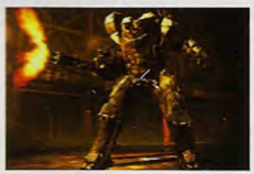
¿EL FUTURO?
Las claves de «Advanced Warfare»...



› **La tecnología es poder.** Y de eso sabe mucho el jerifalte de la corporación Atlas, el mayor contratista bélico de la Historia, que es uno de los personajes más siniestros vistos en la saha, e interpretado por un Kevin Spacey digital.



› **Un multijugador evolucionado.** No vamos a decir que Sledgehammer se haya "inspirado" en «Titanfall», pero hay algunos movimientos, gracias a los gadgets tecnológicos, que te recordarán a los de los soldados del juego de Respawn.



› **Exoesqueletos.** Además de los exoesqueletos ligeros, que los soldados equiparán en todo momento, habrá algunos de más grandes y brutales en su potencial bélico, que harán de un hombre una máquina de destrucción total.



¡El primer ataque terrorista global de la Historia! ¿Qué puede ocurrir cuando unos terroristas golpean a la vez en distintos países a la vez?

EL MULTIJUGADOR TAMBIÉN SE VERÁ INFLUIDO POR LA NUEVA TECNOLOGÍA BÉLICA DISPONIBLE

entusiasmen, y recordarás eso llamado "suspensión de incredulidad" y dirás... ¿por qué no?

La experiencia del cibersoldado

Chofield asegura que es la narrativa de la campaña y la experiencia de convertirse en un soldado avanzado lo que define todo en «Advanced Warfare». Más allá de un arma en concreto. Más allá del guión. Es la acción, o mejor dicho, la redefinición de la acción bélica de «Call of Duty» po que será recordado en el futuro de la saga, y es algo que también afectará al multijugador.

En los distintos modos multijugador de «Advanced Warfare» –12 confirmados y disponibles desde el primer día, algunos clásicos y otros nuevos, como el Exo Survival Mode– la tecnología bélica será tan protagonista como en la campaña, con los exoesqueletos, armas y gadgets alucinantes disponibles.

Pero lo relevante será el provecho que le saques a todo según tu estilo personal de juego. Los jetpac y exoesqueletos, por ejemplo, permitirán cambiar de dirección en pleno salto, haciendo esquivas imposibles o variando los objetivos de tus armas y bombas en el último momento. Viendo el juego en acción, seguro que algunos detalles te recordarán a «Titanfall» –menos los titanes, claro–, pero estará tan bien integrado en el conjunto que enseguida verás la personalidad propia de «Advanced Warfare», y te enganchará.

Está ya todo a punto y sólo faltan unos días para conocer el futuro de la acción bélica. Y más te valdrá estar preparado para él. A.P.R.



SÓLO POR SER SOCIO DE **GAME**
¡VENTAJAS AL INSTANTE!

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

¡RESÉRVALO!

FECHA ESTIMADA LANZAMIENTO: 4 NOVIEMBRE 2014



PC

OBTÉN EL ACCESO ANTICIPADO DAY ZERO* Y JUEGA CON 24H DE ANTELACIÓN, TENDRÁS TU JUEGO EL **3 DE NOVIEMBRE.**

ADEMÁS LA EDICIÓN DAY ZERO INCLUYE:
· ADVANCED ARSENAL: EXOESQUELETO PERSONALIZADO CON BALAS Y LA **EM1 QUANTUM**, UNA NUEVA ARMA ENERGÉTICA PARA LAS PARTIDAS MULTIJUGADOR. **· 2 ARMAS CUSTOMIZADAS.**
· DOBLE XP EN DÍA CERO.



ACCESO ANTICIPADO DAYZERO

RESERVA YA Y SÉ EL PRIMERO EN LUCHAR
ACCESO ANTICIPADO - 3 DE NOV
ADVANCED ARSENAL / 2 ARMAS CUSTOMIZADAS / 2XP EN DÍA CERO

PROMOCIÓN LIMITADA A 5.000 UDS.

WORLD OF WARCRAFT WARLORDS of DRAENOR

¡RESÉRVALO!

FECHA ESTIMADA LANZAMIENTO: 13 NOVIEMBRE 2014

PC



COMPRA TU **JUEGO** POR **ADELANTANDO** Y CONSIGUE **UNA SUBIDA INSTANTÁNEA DE PERSONAJE A NIVEL 90 + UN PÓSTER DE REGALO**

PROMOCIÓN LIMITADA A 1.000 UDS.

ASSASSIN'S CREED UNITY

¡RESÉRVALO!

FECHA ESTIMADA LANZAMIENTO: 13 NOVIEMBRE 2014

PS4 XBOX ONE PC

¡SÓLO PODRÁS ENCONTAR LA REVOLUTION EDITION EN GAME!



PROMOCIÓN LIMITADA A 1.000 UDS.

FARCRY 4

¡RESÉRVALO!

FECHA ESTIMADA LANZAMIENTO: 18 NOVIEMBRE 2014



PS4 XBOX ONE PS3 XBOX 360 PC

PROMOCIÓN LIMITADA A 1.000 UDS.

DRAGON AGE INQUISITION

¡RESÉRVALO!

FECHA ESTIMADA LANZAMIENTO: 20 NOVIEMBRE 2014

LLÉVATE CON TU RESERVA DE DRAGON AGE INQUISITION 2 DLC DE REGALO:
· ARMADURA DE "EL INQUISIDOR"
· MONTURA ARMADA



PS4 XBOX ONE PS3 XBOX 360 PC

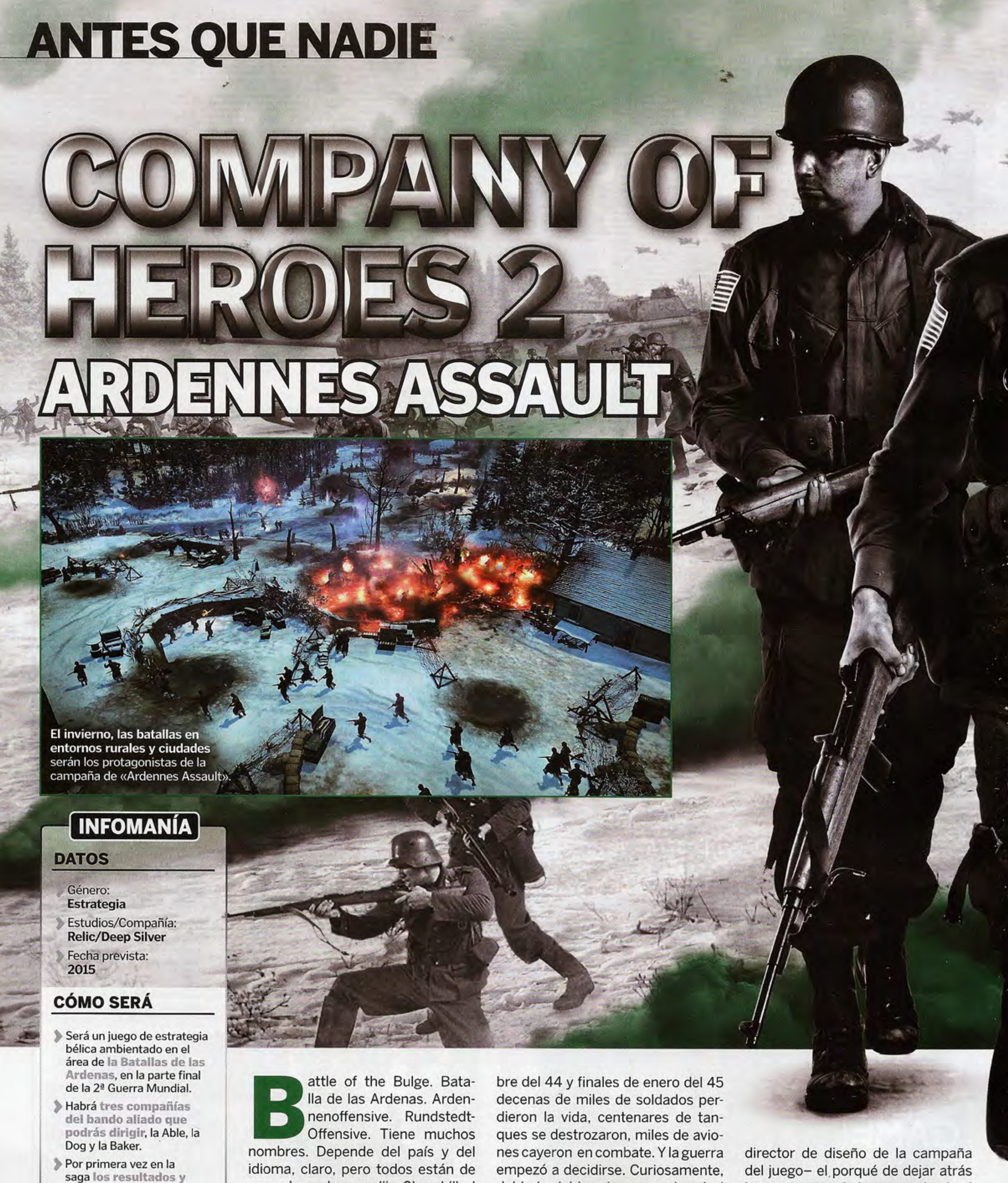
PROMOCIÓN LIMITADA A 2.000 UDS.

GAME



MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES

COMPANY OF HEROES 2
ARDENNES ASSAULT



El invierno, las batallas en entornos rurales y ciudades serán los protagonistas de la campaña de «Ardennes Assault».

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Relic/Deep Silver**
- Fecha prevista: **2015**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de estrategia bélica ambientado en el área de **la Batallas de las Ardenas**, en la parte final de la 2ª Guerra Mundial.
- Habrá **tres compañías del bando aliado que podrás dirigir**, la Able, la Dog y la Baker.
- Por primera vez en la saga **los resultados y la experiencia se irán acumulando** durante toda la campaña.
- Ofrecerá **18 escenarios** completamente nuevos.
- Podrás **personalizar las habilidades** especiales de cada compañía y capitán.

Battle of the Bulge. Batalla de las Ardenas. Ardennenoffensive. Rundstedt-Offensive. Tiene muchos nombres. Depende del país y del idioma, claro, pero todos están de acuerdo en lo que dijo Churchill al final de la contienda: "sin ninguna duda, la mayor batalla americana de la guerra".

Cientos de miles de soldados se dieron cita allí, en la zona limítrofe de Bélgica y Luxemburgo, en pleno invierno. Entre mediados de diciembre del 44 y finales de enero del 45 decenas de miles de soldados perdieron la vida, centenares de tanques se destrozaron, miles de aviones cayeron en combate. Y la guerra empezó a decidirse. Curiosamente, del lado del bando que no lanzó el ataque, pues la ofensiva fue alemana. Pero McAuliffe les dijo a los alemanes que de rendirse... ¡narices!

La elección de esta batalla no ha sido casual para Relic, para dar continuidad a «Company of Heroes 2». Al preguntarle a Mitchell Lagran –director de diseño de la campaña del juego– el porqué de dejar atrás la perspectiva de la guerra desde el bando soviético para asumir ahora el control aliado, la respuesta no pudo ser más sencilla: "queríamos dar la mayor perspectiva posible del conflicto desde distintos puntos de vista y diferentes bandos". Así que, ¿por qué no escoger una de las ma-



¿Qué compañía elegirás? Habrá tres compañías aliadas que podrás dirigir, seleccionando una al comienzo de la misión.

LA CAMPAÑA DE LAS ARDENAS HARÁ UNA RENOVACIÓN DE LA JUGABILIDAD DE «COMPANY OF HEROES 2»

yores batallas de la Segunda Guerra Mundial, y aprovechar para renovar la fórmula del diseño de acción del juego?

Able, Baker y Dog

En «Ardennes Asault» habrá tres compañías aliadas a nuestra disposición: Able, Baker y Dog, tres compañías reales que combatieron en la guerra y cuyas actuaciones son recordadas en los libros de Historia. Cada una de estas compañías tiene una serie de unidades especiales únicas –infantería mecanizada, paracaidistas, etc.– y está comandada por un capitán con nombre y apellidos. Y es que en «Ardennes Assault» entrará, por primera vez en la serie, un elemento muy especial: la veteranía. La experiencia acumulada en las batallas, por primera vez, tendrá repercusión en las misiones posteriores, y podrás ir mejorando habilidades de cada una de las compañías, personalizando el estilo de juego y las tácticas, a medida que la campaña avance.

En total, cada compañía tendrá cuatro habilidades únicas –encarnadas en el capitán– con hasta seis mejoras seleccionables. Algo que ofrece un to-



Define tu estilo y acumula experiencia para la siguiente batalla. Por primera vez la veteranía será un grado durante la campaña.

Combatir calle a calle, casa por casa será lo más común durante misiones como la de Houffalize. En cada esquina te espera el enemigo.

TRES COMPAÑÍAS PARA PERSONALIZAR TU ESTILO

En «Ardennes Assault» la campaña pone en marcha a tres compañías aliadas para luchar contra los nazis en cada misión. Así podrás escoger y personalizar tu estilo de combate, a tu aire.

- **Compañía Able:** El capitán Johnny Vastano, de 25 años, dirige a los paracaidistas de la Able. Johnny tuvo una vida dura en las calles y acabó en el ejército como alternativa a la prisión. Su ascenso inesperado se debió a la desaparición de su capitán tras las líneas enemigas.
- **Compañía Baker:** Dirigida por el capitán Bill Edwards, de 22 años, la compañía Baker hace de los carros de apoyo y la infantería mecanizada su gran baza. Edwards procede de una familia de militares y su conocimiento de la guerra es sólo teórico, pero eso va a cambiar...
- **Compañía Dog:** Kurt Derby, un veterano de mil batallas durante la Primera Guerra Mundial, es el capitán de la compañía Dog. Los de la Dog son soldados de primera, tipos duros y expertos en el enfrentamiento en las trincheras. La experiencia de Derby les ayuda y anima.

tal de 72 niveles de mejora, para que no sólo las batallas que libres se basen realmente en tácticas personales, sino que se potencie el nivel de rejugabilidad.

Tras haber probado una misión del juego, la batalla de Houffalize, en la zona de la Valonia –muy cerca de los Bastogne Barracks, donde acudimos a la presentación del juego, en Bélgica–, y experimentar con las tres compañías, podemos confirmar que la acción del juego variará radicalmente según las unidades disponibles y los refuerzos que cada una posee de forma exclusiva. Es como tener –casi– tres juegos diferentes en uno.

Pero en «Ardennes Assault» hay otro apartado inédito que renueva el estilo de campaña que conocíamos de «Company of Heroes 2»: el metamapa.

Una campaña no lineal

También por primera vez en la saga, la campaña de este añadido de «Company of Heroes 2» podrá desarrollarse en un orden no prefijado. El uso del mapa táctico –el metamapa, como lo llaman en Relic– situará sobre un esquema del terreno las zonas controladas por aliados y nazis, y pondrá sobre ellas a las compañías Able, Baker y Dog. Llegar



EN EL BASTIÓN DE LAS ARDENAS

La presentación de «Ardennes Assault» tuvo lugar en los Bastogne Barracks, en Bélgica, el lugar donde la 101 Aerotransportada tuvo su cuartel general durante la Segunda Guerra Mundial tras el desembarco, y donde el general McAuliffe dijo "¡narices!" –nuts!– a la exigencia de los nazis de rendirse. El lugar perfecto para un evento histórico, sin duda.

› Testigos de la guerra: Los tanques restaurados de la 2ª Guerra Mundial son impresionantes.

› El cuartel general: Reconstruido tras la guerra, la 101 tenía aquí su bastión, dirigidos por McAuliffe, que se entrevistó con Patton varias veces aquí.

› Batallando entre la Historia: El lugar escogido para la presentación no pudo ser mejor. Jugando entre tanques nos sentíamos rodeados de Historia.

› Mitchell Lagran: el director de diseño de la campaña de «Ardennes Assault».

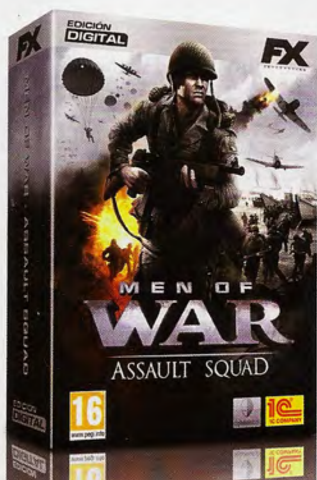
al objetivo de cada misión se hará desplazando a cada una de ellas por estas regiones, en la dirección y el orden que queramos. Antes de llegar, habrá eventos dinámicos en el mapa. No hablamos de combates, sino de añadidos narrativos que obligarán a tomar una decisión concreta: investigar o no la posible presencia enemiga, atravesar un bosque o una ciudad, etc. La decisión resultará en una recompensa inmediata en forma de experiencia, bonus de combate, penalizaciones, etc. que luego tendrán una influencia directa en el combate de la misión. Así que según el camino tomado por cada compañía y los resultados obtenidos en estos eventos, será más o menos recomendable seleccionar uno u otra, además de por las unidades y estilo de combate.

En total, habrá 11 misiones y 7 enfrentamientos inspirados en la campaña de las Ardenas, recorriendo los 18 escenarios inéditos del juego. «Ardennes Assault» será, además de un añadido a «Company of Heroes 2» una renovación total de la jugabilidad y diseño que Relic está planteando para la saga. Aún faltan meses para ir al frente, pero la batalla promete ser... ¡épica! **F.D.L.**

EL "METAMAPA": UN NUEVO MODO DE PLANIFICAR

El mapa táctico de «Ardennes Assault» sitúa a las tres compañías sobre el terreno y permite elegir el camino que se sigue hasta una misión. Podrás elegir al final qué compañía es la que será protagonista en la acción, pero durante el camino habrá algunos eventos –no combates– que añadirán narrativa a la campaña y proporcionarán bonos para el combate, pudiendo seleccionar a la compañía idónea con las recompensas obtenidas.





micromanía te regala

Men of War Assault Squad

¿Escenarios bélicos por todo el mundo? ¡Sí! ¿Están todos los bandos en conflicto? ¡Sí! Entonces, sí... ¡esto es «Men of War».

Ahora tienes una nueva oportunidad de vivir la Segunda Guerra Mundial como pocas veces habrás visto, con un juego de estrategia tan completo, variado y con detalles de tanta calidad como «Men of War Assault Squad».

En este título de FX vas a encontrar lo que prácticamente ningún otro juego del género te ofrece: cinco "minicampañas" que coinciden con otros tantos bandos en conflicto que aparecen en el juego: Unión Soviética, Alemania, Japón, Estados Unidos e Inglaterra.

Pero no sólo eso, sino que si grado de realismo es enorme en la recreación de las unidades de infantería, aviones, carros de combate, etc. No estamos hablando de batallas masivas, como puedes encontrar en un juefgo tipo «Total War», sino en bastallas en escenarios de tamaño considerable, donde las escaramuzas y las tácticas a desplegar te darán la victoria según tu habilidad para gestionar tus unidades.

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en el apartado "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o, si no la tienes, crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

TU CORREO ELECTRÓNICO | ELIGE UNA CONTRASEÑA
CONFIRMA TU CORREO ELECTRÓNICO | CONFIRMA TU CONTRASEÑA

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX

En «Assault Squad» todo es posible. La IA de de los enemigos ofrece reacciones inesperadas, que te pondrán constantemente a prueba.



¡Hasta cinco campañas en un solo juego! Correspondientes a otras tantas facciones que luchaban en Europa, África, el Pacífico y Rusia.

Otro factor distintico de «Men of War Assault Squad» es su excelente IA, gracias a la que verás como tus enemigos no se limitan a responder de manera predefinida a tus avances, sino que reaccionan de manera sutil y con gran astucia a cada uno de tus movimientos. Las reacciones que ele enemigo siempre mostrará serán tan imprevisibles que podrás probar muchas y diferentes tácticas en las mismas misiones, para comprobar cómo no hay una única solución para alcanzar los objetivos que se te propongan en cada una.

Con «Men of War Assault Squad» disfrutarás de la estrategia bélica como no has visto en otro juego del género. Y si ya conoces la serie y has jugado a algún otro de los títulos que la componen, sabrás que estamos en lo cierto. ¡Al ataque!

ASSAULT SQUAD EN MICROMANÍA

EN EL NÚMERO 194...



El regreso de la excelente saga «Men of War» con el juego que te regalamos este mes, se mereció la portada de marzo de 2011, en el número 194 de Micromanía.

En un extenso reportaje desvelábamos las principales características de un juegazo de estrategia que, solo un mes después, se veían refrendadas en una review en que se alzó como Juego del Mes.



CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Men of War Assault Squad» para la **FX Classics Store,** entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.



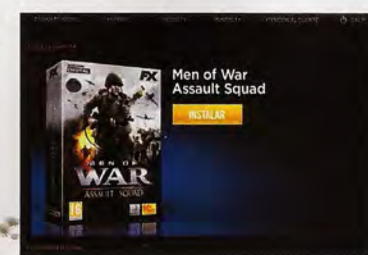
3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

MM237NAV15

1 Cuando ya estés dentro de la web de la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve al apartado "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu dirección de email, tras solicitarlo en micromania.es, como te hemos explicado más arriba.



2 Ahora deberías tener ya activa tu copia de «Men of War Assault Squad. Para comprobarlo, en "Mi Perfil", asegúrate de que esté la caja del juego bajo el epígrafe "mis juegos". Si ya tienes más de un juego FX en tu cuenta, pincha sobre «Men of War Assault Squad» para acceder a tu área privada e instalarlo.



3 Ya queda menos para jugar. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir el disco en que quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. A partir de ahora el proceso es automático y no tendrás que hacer nada más antes de jugar.



REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** Pentium 4 a 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB (Radeon X700, GeForce 6600)
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core 2 a 2,4 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx, Radeon HD 2xxx
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

El futuro de la acción bélica ya está aquí. Coge tu exoesqueleto y prepárate para la batalla de tu vida.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco, B. Louviers

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
12/2014
Printed in Spain



DRAGON AGE INQUISITION

Por fin llega el JDR más esperado del año. Enfúndate el casco del Inquisidor y prepárate para luchar con los dragones.



NBA 2K15

Si eras fan de los buenos juegos deportivos y del baloncesto, seguro que no te vas a perder el nuevo «NBA 2K15».



THE EVIL WITHIN

El espíritu del survival horror más clásico vuelve con «The Evil Within«. ¿Estás dispuesto a adentrarte en la locura?

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL!



















